平成10年10月1日発行（偶数月1回1日発行）第1巻第5号通巻5号

ゲームとディープにつきあう情報誌

隔月刊

げーむじん

10月号
OCTOBER
定価580円

プレイステーション版
未公開イラスト入手『To Heart』



Let's join in new game's movement.

藤島康介
オリジナルテレカ
PRESENT!

げーむじんインタビュー飯野賢治

好調連載陣 山田玲司・桑島法子
近藤敏信・アリto キリギリス

草地章江密着！
ラジオ収録

ハマリキャラ・イラスト大募集！
みんなで参加！
げーむじん軟膏

発見！恋愛ゲームの方程式
GIRLS ON GAME

Catch!

THE "TO HEART"
スタッフが明かすPS版のヒミツ
未公開イラストも大公開

熱中メカニック対談
藤島康介の
スキスキ！ゲームメカ
サイバーボッツの巻

バーチャコールS
Pia♥キャロットへようこそ!!2
センチメンタルジャーニー

爆笑問題
『いただきストリート ゴージャスキング』
を遊ぶ！

惚れるキャラの創りかた
横田守・近永早苗・佐々木亮

みんなでアクセス！！
http://www.iijnet.or.jp/GAMEJIN/
インターネットで、げーむじん
情報が！！



げーむじんオピニオン
ゲームグラフィックの光と影



ただの水遊びとちゃうでぇ!









壮快ウォーターアクションレース

RAPID RACER™

ラピッドレーサー

アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK™ 対応

●常に変化する水流、予測不能なコース環境。●ド迫力となめらかさを生み出す毎秒60フレームの画像処理。●2人同時対戦、また最大5人までのマルチプレイ可能。

好評発売中 標準価格5,800円(税抜) SCPS10060



GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444



この夏、ニッポンじゅうが大混乱するでしょう。

いたずら大好きイギーくん→



チョーわんぱくキャラクター『イギーくん』とそのなかまたちが、のぼっちゃダメ…と大人たちにいわれている『聖なる塔』でレースをくりひろげます。いろんなシカケいっぱいのタワー型コース。へンなアームを使いひたすら頂上をめざします。アームでライバルをジャマすることもOK！だれが1番早くゴールにたどり着くでしょう？最高4人までの同時対戦ができ、コントローラパックや、振動パックにも対応しています！



株式会社アクレイムジャパン
〒107-0062　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビルディング１Ｆ
TEL03-5467-1511

お問い合わせ／ドリームキューブ株式会社
TEL03-5413-5185　FAX03-5413-5186
〒150-0001　東京都渋谷区神宮前1-16-2
和泉ビル3F-B

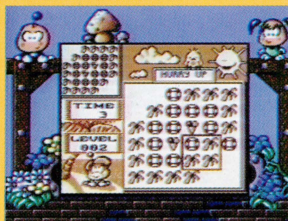
わんぱくキャラがタワーで大ハシャギの3Dアクションレース!

○3Dのコースには仕掛けがいっぱい！
変化に富んだ11種類のワールドから構成された110種のステージを用意。アイテムも爆弾や追跡弾、ショートカットやおじゃまアイテムなど多数あります。

○４つのゲームモードでワイワイ楽しもう
チャンピオンシップ(通常のレース)・バトルロイヤル(ライフ制の対戦)・タイムアタック(コース最短クリアを目指す)・ミックス(好きな面を組み合わせて遊べる)の４つのモードを用意。全てのモードで１～４人プレイが可能です。



ジャンル／ジャンピングアクション
発売日／98年8月28日発売予定
価格／5,800円（税別）容量／32M
プレイ数／１～４人
JANコード／4992713-24003-2



全250面のボリューム満点パズルゲーム登場！

★BRAIN DRAIN-ブレインドレイン

みんなのパズルゲームついに登場！幼稚園児からお年寄りまで誰でも楽しめる簡単操作。バラバラになったブロックを四角のワクで囲み、90度づつ回転させお手本どおりに完成させてね！　全250面、ボリューム満点！

好評発売中！　ジャンル／パズル　価格／3,500円（税別）　バックアップ／パスワード
プレイ人数／１人　スーパーゲームボーイ対応　JANコード／4992713-68001-2

Nintendo GAME BOY

Super GAME BOY スーパーゲームボーイ

スーパーファミコンとスーパーファミコン周辺機器のスーパーゲームボーイを使えばテレビでカラーゲーム画面を楽しむことができます。

隔月刊
ゲームとディープにつきあう情報誌
げーむじん Game Jin
10月号 OCTOBER 定価580円
Let's join in new game's movement.



1998.10 VOL.5

Regular

A special edition1

A special edition2

A special edition3

Special report

42Pege special edition
発見！恋愛ゲームの方程式
GIRLS ON GAME
Catch! THE "TO HEART"

Column

Regular

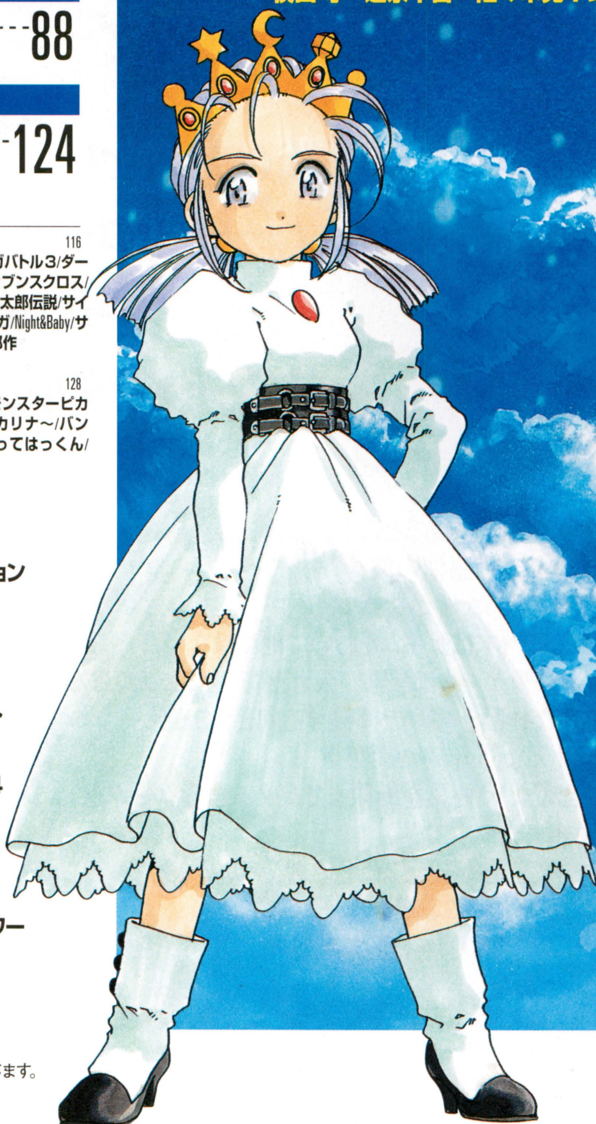
Comic

読者参加

Information

Game

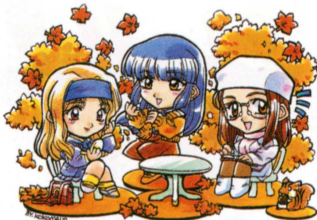
■機種の略称
- PS プレイステーション
- SS セガサターン
- DC ドリームキャスト
- N64 ニンテンドウ64
- GB ゲームボーイ
- NP ニンテンドウパワー
- AC アーケード



ぼくわ、デビロットひめが大好きです。だって、ぼくの大好きな、スーパー8のパイロットだし、声をやっているのが、こざくらえつこさんだから。この間、はじめてスーパー8が、足が6本だって知りました。びっくりです。おわり。

藤島康介先生『スキメカ』オリジナルキャラの名前大募集！詳しくは52ページ！
詳しくは52ページ！

■価格については、特に表記のない場合は、すべて税別のものです。



GIRLS O

恋愛ゲーム、魅力の方程式！

期待の新作ゲームから考える恋愛ゲームのキャラクターとシステム



To Heart
バーチャコールS
『Pia♡キャロットへようこそ!! 2』
センチメンタルジャーニー

ゲームの特徴は、インタラクティブ性にあると言われる。
モニターを介して、相互に作用する感情の波。
まるで意志疎通が図れたかのような確かな感覚。
これほど感情移入ができるメディアはゲームをおいて他にはない。
その感情移入という点で、恋愛ゲームほど思い入れができるジャンルはない。
一部には、ゲーム的に粗悪な作品が多いと揶揄する向きもあるが、
ゲーム作品として必要不可欠な部分、
プレイヤーに感情移入させるという要素を極限まで高める恋愛ゲームを
「げーむじん」は支持したい！
では、恋愛ゲームの魅力を突き詰めるとどこに行き着くのか？
キャラなのか？　システムなのか？
今後発売される最新ゲームからその答を探ってみたい！


N GAME

GIRLS ON GAME

Catch!

プレイステーション版『To Heart』

THE "TO HEART"



To Heart

アクア
冬発売予定　価格未定
ビジュアルノベル　1人プレイ
デュアルショック対応

プレイステーション版の発売を年末まで待てないあなたへ

登場する各キャラクター人気とシステムに定評があり、いまだパソコン用ソフトとして高い人気を誇る恋愛ビジュアルノベル『To Heart』が、プレイステーション用に移植されることとなった。そこで我々は、年末発売へ向けてただ今鋭意制作中のアクア本社へ向かい、制作クリエイターたちから直接プレイステーション版『To Heart』のキャラクターの魅力やシステムについて話をうかがうことにした。さて、いったいどんな話が飛び出してくるのだろうか？

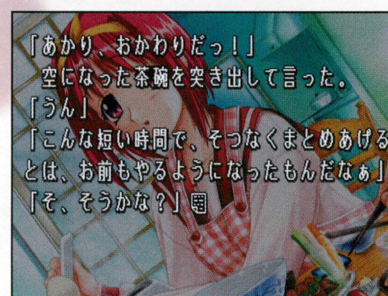


●年齢：16歳●身長：157cm
●スリーサイズ：B79/W59/H84
●誕生日：2月20日●血液型：O型
●好きなもの：くまグッズ●苦手なもの：水泳
●特技：料理

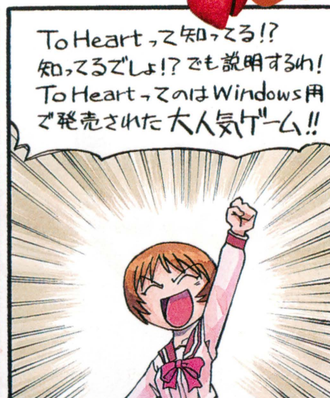
主人公とは、もともと親同士の仲がよかったためにもの心がつく前からの付き合い。面倒見がよく世話好きで、主人公のことを誰よりも理解している。

AKARI KAMIGISHI
【神岸あかり】






みんな聞いて聞いて――!!
志保ちゃんニュースよ――!!
作 あずまきよひこ
今日はこのあたし!長岡志保がTo Heartのすべてを教えてあげる――!
すべてを一!


To Heartって知ってる!? 知ってるでしょ!? でも説明するわ! To HeartってのはWindows用で発売された大人気ゲーム!!


私の調べではWindowsユーザーの98%がプレイしています! そのあまりの大人気ぶりに開発元にビル・ゲイツまでやってきたという…!
いやはや
どこやねん そのデタラメな情報源は


そのToHeart! どんなゲームかってゆーと、簡単に言えば女の子と仲よくするゲームよ!!
簡単すぎ


まず校内を目当ての女の子求めてかけ回ります!
マルチ めっけ!!
あ こんにちわ
ゴシ ゴシ


そして一緒に話したり一緒に帰ったりして仲よくなるのよ!
さあゲーセンで勝負よ!
え… あの…


うちにはかわいい女の子がそろってるわよー。ヒロインのあたしと比べるとかわいそうだけどねー。
あの… ヒロインは…


さてそれじゃあ開発元のアクアに潜入して極秘情報を集めるわよ
フ… 隠してもムダ この志保ちゃんアイは見えない物まで見えてしまうわよ


とゆーわけで お昼休みで無人の開発室を物色してみましょう….
はっ

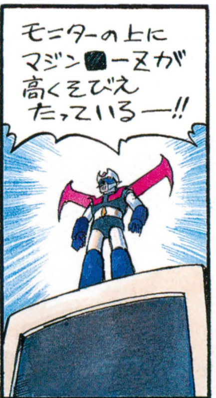

ここは土足厳禁なのね
あやうい あやうい
フッ


さてさて まずは原画の水無月! こいつの机を調べさせてもらうわよ
はっ




こ これがPS版の原画! まさか[redacted]カチュウを出してくるとわ――!!
くぅー かわいいー!
水無月さんのらくがき
これで小学生ユーザーをゲットだぜーって戦略ねー!


次はシナリオの高橋だ…って
ずれ!


モニターの上にマジン[redacted]ーZが高くそびえたっている――!!


そ そうか! 次のスーパーロボッ[redacted]大戦にはマルチが登場するのね!
ここまでメディアミックスが進んでいようとわ!!


あ… あたしとした事がちょっととりみだしてしまったわ… でもさすがあたし
特ダネをとっても…
あたしの仕事はここまでよ。あとは次のインタビューを読んでちょうだい

アクアの制作クリエイターに直撃インタビュー

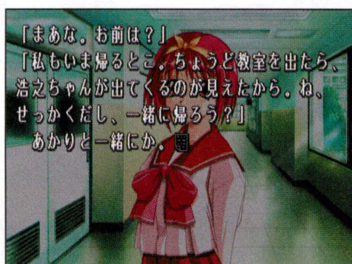
『To Heart』はまずキャラクターありき!



'97年冬コミ・オリジナルグッズ用イラスト　イラスト／水無月徹

クリエイターたちの苦労や喜びとは? また、『To Heart』とは、本来どういったことが狙いのゲームなのだろうか? その辺りの核心部分にも迫ってみた!





→全年齢対象ということで、画面に表示される文字は大きく、難しい漢字は極力避けられた

プレイステーション版はコメディ要素を強化!

—パソコン版『To Heart』をプレイステーションに移植しようと思った理由は?

高橋:より広い層に楽しんでいただこうと思いまして。

—「より広い層に」とおっしゃいましたが、具体的な対象はあるのでしょうか?

高橋:特にターゲットを限定しているわけではないんですよ。パソコン版が大人の男性向けに作られたものだったので、その移植版というとやはりその辺りがメインターゲットになってくるんじゃないのかなっていうのはありますが。子供たちが読んでもわかるくらいに難しい漢字などは極力使わないようにしています。

水無月:ほんと、全年齢対象で明確なターゲットというものは設定していないんですよ。

—プレイステーションに移植されるにあたって変更された点などは?

高橋:強化しているのはコメディ要素ですね。

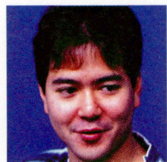
—シナリオは、ほぼ100%書き直しというようなお話ですが?

高橋:100%といってもがらりと内容を変えるわけではないんです。すべてにメスを入れるというようなニュアンスなんですけど。

—基本的な設定を残しつつ、メスを入れていくということですか?

高橋:ええ、そうですね。完全にリニューアルという形で作業を進めていますので。パソコン版が発売されてからけっこうたちますから、パソコン版をプレイした人がプレイしても、「かなり変わっているな」と思っていただけるようにはしたいですね。

—プレイステーション版にはキャラクターの移動画面が入りますよね。パソコン版だと、その場所へ移動しなければ誰に会えるのかわからなかったわけですが、その、誰に会うのかわからないといった偶然の出会いが、このゲームの面白さのひとつではないかと感じました。それをあえて移動する前からわかるようにしてしまうのはどうしてですか?



高橋龍也
メインの企画と脚本を担当。



→新規に描かれたCGの1枚。志保は何を話しているのかな？

●年齢：16歳●身長：160cm
●スリーサイズ：B86/W56/H85
●誕生日：11月7日●血液型：B型
●好きなもの：目立つこと、人を驚かせること
●苦手なもの：束縛されること●特技：カラオケ

おしゃべりが大好きで、別名「歩く校内のワイドショー」の異名をもつ。情報通ではあるが、どこか間違った情報も多い。主人公とは中学からの腐れ縁。

SHIHO NAGAOKA
【長岡志保】



高橋：パソコン版のとき、最初は名指しで移動できるようにしていたんですよ。恋愛シミュレーションゲームなどで、よくその場所へ移動したら偶然に女の子と出会ったというようなことがあるのですが、実際のところ会いたい人がいるなら捜せば会えるだろうという話になったんです。それで、名指しで移動できるようにしたんですが、テキストを読んで、名前を選んで、テキストを読んで、名前を選んでって、ゲーム的にはすごく単純な作業で終わってしまったんですよ。なんだか連載小説を読んでいるような感じで、ぜんぜんゲームっぽくなかったんです。「ビジュアルノベル」というジャンルのゲームなので、読ませることをメインに置いて、ゲーム性などは意識せずに作ったのですが、あまりにもゲームらしくなくって、小説っぽい。それならば、ちょっとは人を捜す要素を入れてゲーム性を出してやろうとしたんです。ところが、パソコンゲームのユーザーの方は、セーブとロードを繰り返して攻略する人が多かったんですよ。それで、『To Heart』をプレイした方から、目当ての女の子がどこにいるのかわからないのは、何度もロードとセーブを繰り返すことになってしまい、作業的におっくうだという意見が多く出てきたんです。プレイステーション版では、そのことを踏まえてゲームっぽい処理をしつつ、目当ての女の子を捜せる方法はないだろうかという話になって、コントローラを使って目当てのキャラクターのところへ行けるようにしました。
──例えば、ヒロインのあかりを狙うとして、あかりを追っかけていけば簡単に攻略できるのではないかと思うのですが？
高橋：実際にそうだと思います。ゲーム的には非常にシンプルな作りで難しいところはないと思っていますので。単純にストーリーを追っかけられるようになっています。
──パソコン版ではCGの達成率が表示され、そのプレイヤーの中には達成率100％を目指す方もいたと思われるのですが。そういった部分もプレイステーション版に移植されるのでしょうか？
高橋：CG枚数や達成率が表示されるようになったのは、パソコン版で発売中のビジュアルノベルシリーズの中でも3作目の『To Heart』からなんです。本来、そういうのはあまり入れたくなかった要素なんですよ。1回プレイしただけでもすべてを楽しんだ気分になれて、次にプレイしたときはまた新たな楽しみを発見できるっていうことが、ユーザーにとってはうれしいんじゃないのかなって思っていたもので。ですが、結局、すべてのCGを捜したいというユーザーの意見が強かったんですね。まあ、達成率が100％になったにもかかわらず、ゲームをやり続けてくれたユーザーもけっこういましたし。プレイステーション版にも入れる方向で今は考えています。
──プレイステーションに移植されることで、シナリオの量は増えるのでしょうか？
高橋：変わらないかも知れないですね。パソコン版のサービスシーンがすべて抜けてしまうので、その分のエピソードは増える予定です。
水無月：プレイステーション版ではキャラクターの性格など、もう少し深く掘り下げてシナリオや絵のボリュームアップをはかっています。そこら辺はパソコン版をプレイした方にも、“おっ！”って思える要素だと思っています。やっぱり、削った分は足さないと。
──CGも描き直されていたり、追加されているシーンがけっこうありますよね？
水無月：シーン、CGに関しては、なにぶん昔の素材なので、ほぼリニューアルするつもりなんですよ。
高橋：原画段階からそのまま使っているのはないです。
──プレイステーションに移植されるにあたり、使える色数の違いなどCGを描かれる上で苦労されていると思うのですが？
ねのつき：塗る方に関しては、シナリオや絵と比べてグワッと大幅に変わった感じではないんです。見た目、パソコン版はちょっと暗い感じの色合いで塗ってい

●年齢：15歳●身長：156cm
●スリーサイズ：B77/W54/H78
●誕生日：10月9日●血液型：B型
●好きなもの：イルカ●苦手なもの：暴力的なこと
●特技：絵を描くこと

主人公のひとつ年下。入学してすぐに超能力をもっているとウワサされ、周囲から気味悪がられる。そのためか、口数が少なく他人に心を開こうとしない。

KOTONE HIMEKAWA
【姫川琴音】





水無月徹
あかり、マルチほかメインのキャラクター原画を担当。

→本格的なグローブを使用して、よりリアル路線になった葵



たので、今回はさわやかな感じを出そうということもあって、わりとあっさり目に塗っています。あと、ちょっと鮮やかにもしてみました。

『To Heart』のテーマとは、「春」「さわやか」「ハート」!?

──今、「さわやか」ってことばが出てきたのですが、もともと『To Heart』のテーマっていうのは何なのでしょうか？
高橋：テーマですか？　そうですね、けっこう後付けした部分でもあるんですけど。ゲームを作るにあたって意識したのは、まず、舞台は「春」だということと、とにかく「さわやか」っていうものを入れたかったんですよ。あとは、「ハート」。ハートフルというようなノリも入れたかった。そしてプレイをしてみてあたたかい気持ちになれるものを作ろうということです。ゲームをやり終えた後もダッ～と気持ちがダウンになるようなものは極力廃止して、気持ちがプラス方向に向くものを作ろうと。だから「さわやか」っていう部分で、画面によく青空が出てくるんですよ。イメージ的には、春、桜が舞っていて、そのバックには青い空。色的に言うとピンクと青色って感じになって、“ああっ、青と春で青春か？”みたいな（笑）。まあ、自然体で青春っぽくて、あんまり説明くさくならないような作品にしたかったんですよ。
──レミィにしろ志保にしろ、すごくキャラクターが立っていますよね。それは、もともとしっかりとした性格付けがあったからこそだと思うのですが。そういう各々のキャラクター設定は、みなさんで話し合って決めたのですか？
高橋：このゲームに関していえば、まずキャラクターありきなので。徹底的にキャラクターを作ろうってところから始まったんです。
水無月：ゲームの企画自体、学園ものでキャラクターがいっぱい出せればいいかってことで。『To Heart』を作るにあたって、最初にしたことはキャラクターの絵を描いたことなんです。こんな感じのキャラクターが出てきてっていう。
──絵が先にあって、性格を後から決めていったということなんですか？
高橋：その絵を見ながら、こいつはもしかしたらこんな性格なんじゃないかとか。紙にですね、このキャラだったらこういうエピソードがあってと落書きをしていって。例えばこいつは双子だとか、こっちはインド人だとかですね。
水無月：ギャグの要素から書き込んでいったんです。それがそのまま残った設定というのが、超能力者だとかロボットで、これならいけるだろうと。
高橋：そのほかにもボツになったキャラクターはたくさんいました。
──ボツになったのは、どんな設定ですか？
高橋：双子ですね。2人とも引っ込み思案なんだけど、なんかこうちょっとふつうと違う。1人はボソボソって話すタイプで、もう1人はチョコチョコと動くタイプのキャラクターだったと思います。
水無月：あと、インド人（笑）。もともと外人を出そうとは思っていたんです。でも、アジア系の文化や風習に詳しくなかったのでやめました。そこで逆に作りくさくしてまでアジア系のキャラクターを出そうとしてしまうと面白くならなくなってしまうので。まあ、外人っていう設定だけが残りました。
高橋：それがレミィというキャラになったわけです。実はそのキャラクターを使って、文化の違いをテーマになにかコメディを書こうと思っていたんですけどね。あとは、放送部でハッスルする女の子かな？
水無月：いや、写真部でハッスルする女の子。
高橋：写真部の子で主人公に復讐するため、つきまとっている女の子がいたんです。実はそれが志保だったんですけど（笑）。
──では、キャラクター作りという点で苦労されたところは？
高橋：各キャラクター、それぞれに苦労はありますよ。一番苦労したのは…誰でしょうね（笑）。
水無月：葵とか？
高橋：葵はたしかに苦労した方ですかね。ロボットがいて、超能力者もいるっていう世界の中





ねのつきゆきひろ
CG全体の監修と彩色を担当。



→設定に頭を悩まされたという琴音。主人公にはどう映る？

●年齢：15歳●身長：153cm
●スリーサイズ：B72/W57/H79
●誕生日：1月19日●血液型：A型
●好きなもの：努力と根性●苦手なもの：流行
●特技：格闘技（特にハイキック）

主人公のひとつ年下。エクストリームという異種格闘技戦に出ることを目的とした同好会を設立しようとする。なにごとにも熱くなりやすく、真面目な子。

AOI MATSUBARA
【松原葵】



で、格闘家というのはどういう位置にいて、どの程度パロディをしてもいいのかっていうのがありましたから。そのため、葵ってキャラクターは、最初もっとパロディっぽいキャラクターだったんですよ。
水無月：ギャグマンガみたいな感じだったな。
高橋：ほんと、マンガノリ的なキャラクターでしたね、嘘っぽい気功を使ったりだとかそんな設定もあって。まあ、とりあえずその設定でシナリオを書いてはみたんですけど……。
水無月：面白くなかった。
高橋：面白くないというか、学校を舞台にする青春ドラマっていうテーマが、葵だけパロディ要素が強すぎて違うものになって、これはマズイと思ってやめました。ならば本格的な格闘家っぽく、その辺はリアルに書いた方が絶対にいけるだろうという話になって、パロディものからスポーツものにシフトさせたんです。ところが、キャラデザ先行で企画が進んでいたため、葵は制服を着たまま格闘技の練習をしているんです。ふつうそんな格好で練習しないじゃないですか？　だから、プレイステーション版では服も制服から体操着に着替えて、グローブも格闘技で本当に使われているオープンフィンガーグローブというものに変えました。
水無月：あとは、格闘の本とかを読んで、ローキックがすごく重要だとか（笑）。
高橋：葵というキャラクターを作るために、色色な格闘技の資料を集めました。

各キャラクターに関する制作サイドの好みとこだわり

──各キャラクターのエピソードについては、脚本を書かれた方が考えたんですか？　それともみなさんで考えたのでしょうか？
高橋：2通りですね。脚本家が1人でつっぱしって作ったものもありますし、全員で出し合って決めたエピソードもあるって感じです。
──どの辺りのエピソードをみなさんで？
水無月：実は、そんなにないねん（笑）。
高橋：例えば琴音のエピソードとかですね。超能力をどう物語の中で絡ませていこうか、かなり悩みました。
ら～・YOU：基本的には原画マンとシナリオライターで組んで考えましたから。
高橋：だいたい僕と水無月。もう1人、青紫というシナリオライターと、ら～・YOUが組んで、お互いにやりたいものを持ち寄って書いていったんです。ら～・YOUたちの方はどっちかというと純愛ラインが好きなんですが、僕はコメディラインが好きで。プレイステーション版のコンセプトがコメディなので、ちょこちょこと僕が手を加えてコメディの部分を入れるんです。そうするとけっこう怒るんですよね。
水無月：プレイステーション版で切られそうになった話があったときも「でも入れるよな、入れてくれ！　なぜ切るん？　入れよぉー！」とか（笑）。そういうこともありました。
──『To Heart』のキャラクターを見たときに、目に深みがあると思ったんですが、そこら辺は意識されたのですか？　目に絶対、視線がいくからきっちりしなければいけないだとか？
ねのつき：どんな画面でも目の部分は原画マンが一番気を使うところではないかと思うので、なるべくきれいに表現しようとしています。ですが、どうしても担当しているCG絵描きさん自身のタッチになってしまう場合があるんです。その部分だけがどうしても気になってしまって、みんな、直してくれ、直してくれと。だから、CG絵描きさんの方では、その辺はかなり似せようと日夜がんばっています。

デュアルショック対応!?実はギャグだったんです

──デュアルショック対応というのは？
高橋：物理的なことよりも精神的なことで対応させようと。例えば「志保～！！！」って感じですか（笑）。
一同：（爆笑）
水無月：ギャグ的な使い方で対応させようと思

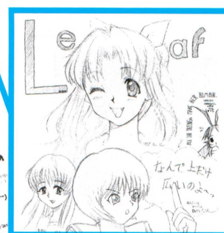
●年齢：16歳●身長：161cm
●スリーサイズ：B87/W57/H85
●誕生日：9月10日●血液型：A型
●好きなもの：静かな場所●苦手なもの：人付き合い
●特技：勉強

もともと関西で暮らしていたらしく、関西弁を話す。1年のときはあかりと、2年では主人公と同じクラスに。頭がよく成績は学年トップ。ちょっと気が強い。

TOMOKO HOSHINA
【保科智子】







水無月徹&ら～・YOU両氏の色紙を抽選で2名に進呈。P113の応募券を官製葉書に貼って応募してね（宛先など詳細はP113参照）

PRESENT!
水無月徹&ら～・YOU両氏色紙プレゼント!

っていまして（笑）。おまけ的に「動いたなぁ」みたいな感じで。

高橋：これ、実は、デュアルショック対応っていう、一種のギャグなんです。

水無月：面白いと思ったので。

高橋：本当のところ、バシっと某誌に書かれてしまったからというのもあります。ただ、デュアルショック対応ってところに○を書いただけなんですけど（笑）。でも、入れますよ、もう対応させていますから。

──ビジュアルノベルというジャンルで展開していって良かった点はどこですか？

高橋：普通のゲームに比べて、キャラクターがより掘り下げられるというのがひとつあると思います。細かいシチュエーションとかですね。あとは、「間」を書けるんですよ。セリフとセリフの間を文字で表現できたり、キャラクターの仕草を細かく表現できるんです。その辺りが昨今の『To Heart』のキャラクター人気のパワーになったんだろうなと思っていますけど。

──そうすると、キャラクターを活かすためにそういうシステムにしたんですか？

高橋：それは逆です。システム的にそうだったんです。で、書いてみたらキャラクターをより掘り下げられたっていうんでしょうか。いわゆるノベルタイプのゲームっていうものは、システム的にパソコン版では前例がなかったんですよ。それをじゃ、やろうよって話になりまして。

──それでは、ほとんどチャレンジみたいな感じだったのですか？

高橋：言うなれば新しいことをやりたかったっていうのが単純にありました。今まで作っていたアドベンチャーっていうジャンルのゲームがちまたにありふれていたので。それとプレイヤーもテキストをパッ、パッ、パッと読み飛ばしぎみにゲームをやっているという現状があったんです。さすがにこの「ビジュアルノベル」というシステムは、流し読みをするとゲーム自体を楽しんでいないような気になるらしくて。やっぱり文字は読んでなんぼじゃないですか。その辺りでビジュアルノベルシリーズをプレイしてくれた人たちがテキストをよく読んでくれたっていうのが、良かった点だと思うんですよ。シナリオライターでもある自分にとっても、ありがたいシステムですよね。

──キャラクターを作るという点では、音楽も重要な要素だと思うのですが？

高橋：音楽は、僕とかシナリオライターが発注しています。ほんとにその曲がゲームの雰囲気に合っているかなどもチェックしたりして。また、音楽担当者にキャラクター設定を渡すと、そこからイメージを膨らませてある程度作ってくれる場合もあります。例えばレミィならカリフォルニア生まれの留学生って設定に書いてあったら、陽気でポップな感じにしてくれたりだとか。そんなふうにして音楽は作っています。

水無月：まあ、その辺りは内部で音楽を作っている強味もありますから。

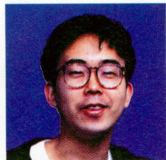
高橋：専務がもともと音楽マンなので。実はこの会社、音楽の外注というところからスタートしたんです。だから音楽に力を入れるというのが、社風の根底にあるんじゃないですかね。

なにげなくプレイしているが主人公の設定もかっちりある

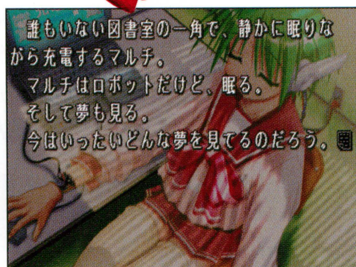
──パソコン版をプレイした方の意見なんですが、『To Heart』をプレイした後は、自分たちの高校時代のことを思い出すとか、そういうことをよく耳にするんですよ。主人公のセリフもいかにも狙ったあざといものがないだとか。

高橋：その辺はですね、あまり言われていないことなんですが、本来、ノベルタイプのゲームには、主人公がキャラクターとして存在しているわけなんですよ。『To Heart』では、その主人公が実にナチュラルなヤツだったと。分析してみるとよくわかるんですが、実はすごくバイタリティーがあって、とんでもないヤツなんです。

水無月：主役の浩之（アクアが設定した主人公の名前。ちなみにプレイヤーは自由にこの名前を変えることができる）っていうヤツの性格も、実はかっちりと決まっているんですよ。そういうものがあった上で、他のキャラクターと絡ん



ら〜・YOU
琴音、レミィ、志保などのキャラクター原画を担当。



→表示されるテキストには、主人公の独白がつづられている

●年齢：17歳●身長：159cm
●スリーサイズ：B85/W53/H83
●誕生日：12月20日●血液型：O型
●好きなもの：ひなたぼっこ●苦手なもの：辛い食べ物
●特技：オカルト全般

いつもぼ〜っとしてるが、巨大なコンツェルン・来栖川グループの会長を祖父にもつお嬢様。だが、実はオカルトマニアで黒魔術や降霊術にハマっている。

SERIKA KURUSUGAWA 【来栖川芹香】



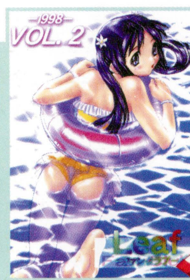
だときにどうなるんだろうと考えながらシナリオは作られているんで。それは他のゲームにはない部分だと思いますね。
高橋：それはないでしょう。主人公がキャラクター的によく目立っているという恋愛ゲームは。『To Heart』のシナリオって、ほとんど主人公の独白ですから。「ああっ、かったりー」とか。僕としてはみんなから共感を得れるようなキャラクターにしたかったんです。気さくなあんちゃんって感じの。

恋愛ゲームとは、登場する女の子を好きになってなんぼ！

──ところで、恋愛ゲームというものはキャラクターありきなのでしょうか？　それともシステムありきなのでしょうか？
高橋：かなり極論まで言ってしまえば、恋愛ゲームは登場する女の子を好きになってなんぼなんで、好きになるってところでいうと、システムうんぬんよりもやっぱりキャラクターが重要なんじゃないかなって思いますね。
──いかに仲良くなっていくかという？
高橋：まず、キャラクターありきだとは思うんですよ、恋愛ゲームは。その上で恋愛過程を楽しむものだと思っています。あと、システムがどんなによくても、キャラクターがとんでもなかったら恋愛感情は抱けないだろうとも思っているんです。本当は、システムとキャラクターが両立していれば一番いいんですけど。
水無月：そうなるとやっぱり、重要なのはキャラクターなのかな？
高橋：重要といえばキャラクター。キャラクターのみのゲームとシステムのみのゲーム、どちらが生き残れるかっていうと、やっぱりキャラクターのみのゲームの方が強いと思いますし。結論的にはキャラクターありきになるのかな。システムもおろそかにしてはいけないと思ってはいますが。
──キャラクターを引き立てるための土台みたいなものですか、システムって？
高橋：システムは、また、これはこれでひとつのものだと思うんですよ。僕はキャラクターを立てるためにシステムがあるとは思っていませんから。キャラクターがあって、さらにその上にあるのがシステム。どちらかといえば、キャラクターが土台だと思っています。
──それでは最後に、プレイステーション版『To Heart』を楽しみにしているみなさんへ。
高橋：がんばって作っていますのでお楽しみに、きっと面白いものにしてみせ……なんか、強気ですね。面白いものにするつもりなので、よかったら遊んで下さい。
水無月：弱気ぃ〜。サクサクとできるものになる予定ですので、息抜きとしてゲームを楽しんで下さい。

より濃い情報を得るならファンクラブに入ろう!!

パソコン版『To Heart』は、「Leaf」というブランドから発売されている。実は、そのブランド作品のファンを対象としたファンクラブが、この春誕生。会報にはプレイステーション版『To Heart』の情報やここでしか読むことのできない開発者の生の声が満載。ぜひキミも入会しよう。







TVアニメ化も決定!

TVアニメ化が着々と進行中の『To Heart』。キャストや放送日はまだ未定だが、制作スタッフは決定！　監督は『剣風伝奇ベルセルク』の監督を務めた高橋ナオヒトが、シリーズ構成およびシナリオには『新世紀エヴァンゲリオン』のシナリオを手がけた山口宏が担当するのだ。



●年齢：16歳●身長：174cm
●スリーサイズ：B92/W59/H86
●誕生日：12月21日●血液型：A型
●好きなもの：子供●苦手なもの：ビデオの操作
●特技：ことわざ

カリフォルニア生まれの日系ハーフ。気さくで誰にでも気軽に話しかける。日本語は達者だが、なぜかマイナーな格言やことわざを混ぜて話すクセがある。

LEMMY MIYAUCHI
【宮内レミィ】



キャラクターという土台の上にシステムはある

メイン企画・高橋龍也

『To Heart』のシステムを再チェック！

基本的には小説を読む要領でゲームを進めていき、ときどきで迫られる選択を選んでいけばOKだ！　登場人物の1人として青春を謳歌してみないか？

1 この春、オレはいったいどんな出会いをするのだろう？



主人公はごくふつうの高校1年生。幼なじみの神岸あかり、佐藤雅史、中学からの腐れ縁、長岡志保らとともに学園生活を謳歌している。そしてふたたび訪れた春…。キミは、彼女たちと交わしたなにげない会話や、思いがけない出来事から、彼女たち一人ひとりと想いを深めていくことになるのだ。

2 誰に会って何を話すか？　オレの行動で今後が決まる!!

放課後。さて、これからどうしようか？



主な舞台は主人公の通う高校。3月3日から5月2日までの2カ月間をどう過ごすかによって、彼女たちとの関係が変化する。ゲーム中、主人公は様々な選択を迫られるが、もっとも多く発生するのが放課後の行動について。選択しだいで、今後の運命が決まっていく。

→放課後、1階には芹香が、2階にはあかりと志保がいる。マップを見ることで誰がどこにいるのか一目瞭然。今日の行動はどうする？

イベント発生！

3 オレのアルバムに刻まれる青春の1ページ……

彼女たちと想いを深めることでイベントが発生していく。それはいつどこで起こるのかわからない。様々な出会いと経験を通して、彼女たちとの恋を成熟させよう！


↑昼休みの教室はうるさいからと屋上へ逃げてきた智子


↑レミィとゲームセンターで遊ぶ主人公。彼女の腕前は？



もちろんキャラクターはフルボイス化!!

「全キャラクター、ヒロインクラスの声の方をお願いします！」というアクアの希望をもとにキャストは選考されているぞ。いったい誰に決まるのか？　正式発表を楽しみに待つとしよう


↑主人公の健康を気にして、夕飯を作りにきたあかり





●年齢：なし●身長：147cm
●スリーサイズ：B68/W52/H73
●誕生日：3月19日●血液型：なし
●好きなもの：人に喜ばれること
●苦手なもの：運動全般●特技：掃除

来栖川エレクトロニクスが開発した家庭用ロボット。来年度モデルの試作型で、１週間の運用テストを行うために主人公の高校へ。高性能なわりにドジな面も。

Multi
[HMX-Type12]
【マルチ】

集中連載決定

おしえて！To Heart

ここは全国の『To Heart』ファンと作っていくページ！　記念すべき１回目は『To Heart』の魅力に迫るべく、アンケートを実施した！

暑っい夏の日、秋葉原で300人に聞きました！

トレーディングカードにトレーディングポスター…。発売される関連グッズが、どれもヒットならずホームランを飛ばしている『To Heart』。むむむっ…この人気の秘密はいったいどこにあるのか？　そう思った我々は、東京・秋葉原へ向かい、直接ファンにその疑問をぶつけてみたぞ！

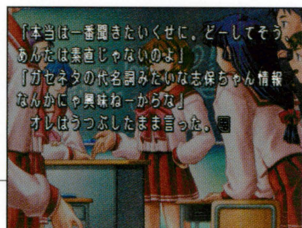
Q パソコン版『To Heart』をプレイしたことはありますか？

YES→95.7%
NO→4.3%

プレイしたことがある人に質問します！

Q ①『To Heart』の魅力はどこにあると思いますか？

多かったのは、キャラクター、シナリオ、音楽がいいという意見。具体的には「キャラの個性、およびそれをうまく表現したシナリオ。ゲームに集中させるコツを押さえているところがいい」といったものや「まずはストーリー。特に学園恋愛ものというところがグッとくる。さらにそれにシンクロするサウンド。よい映画はBGMもすばらしいのと同じという証」。要は、それだけゲームとしてのクオリティーが高いってことなんでしょうな。



←すべてにおいて感情移入しやすいという意見や、グラフィックのよさも魅力という意見もあったぞ

Q ②好きなキャラクターとそのわけを教えて下さい

マルチ→40.49%



ダントツ人気はマルチだ。「一生懸命努力してる姿が好き」「けなげなとこ」など性格が好きという意見が。その一方で、「頭なでなでしたいです」なんてのもあったぞ。

芹香→23.4%



「まったくしゃべらず、表情で話しているところ」「あの、ほんわかした性格や表情がすごく好き」と、こちらも性格が好きという意見が多数。「見て、直感」って方も。

あかり→21.2%



「家庭的で世話好きなところ」「ご飯作ってくれるし…」という意見が大多数。オレの世話をしてくれるこんな娘が身近に欲しい！ってことなんでしょうか、みなさん？

総括
小さなこともコツコツと？

アンケート結果から『To Heart』の魅力は、シナリオ、キャラクター、音楽のすべてにおいてということがわかった。先のインタビューで語られているように、このゲームはキャラクターにおいても、音楽においても、徹底したこだわりをもって作られている。その上で、さらにこの2点を最大限活かすシステムによって、確固たる世界を構築しているのだ。たしかに土台がしっかりしていなければ、その上に家は建たない。クリエイターたちの徹底した“こだわり”がパソコン版『To Heart』の魅力を生んだのだ。プレイステーション版『To Heart』もそんなところを大いに期待したい。

質問、イラスト大募集！

連載というからには次もある！　そこでイラストやゲームに関する質問を大募集。あと、こんなグッズが欲しいって意見も待ってるよ。
〒164−0012 東京都中野区本町3−28−19 (株)ティーツー出版『げーむじん』おしえてTo Heartおたより係

■構成・文／斎木美香　■マンガ／あずまきよひこ
■撮影／清野泰弘　

えっと…みなさんからの応援のおハガキ、お待ちしてます



GIRLS ON GAME

恋愛ゲームの未来型

Call Me Now....



セガサターン版『バーチャコールS』

近未来を舞台とした美少女恋愛SLG、
『バーチャコールS』。
このゲームの最大の特徴は、
何といっても直接プレイヤーの
名前を呼んでくれる『呼びかけ君』にある。
このシステムは究極の
感情移入表現になり得るのか!?



バーチャコールS

キッド　10月29日
初回限定版：6800円／通常版：6300円
恋愛シミュレーション　1人プレイ
シャトルマウス・マルチコントローラ対応
18歳以上推奨



スイートボイス「呼びかけ君」って何？

デフォルトで用意されている名前はなんと300人！

恋愛ゲームファン待望のこの機能は、初回限定版についてくるCD－ROMによって可能になっている。まず、このCDをセガサターンで起動させる。そこで自分の名前の頭文字を50音の中から選ぶのだ。そうすると、その文字が頭文字に使われている名前一覧で表示される。あとは自分の名前を選び出して、パワーメモリーにセーブすればOKだ。

ゲームCDをセットしてゲームをスタートすれば声優さんの声が、話しかけてくるかのようにキミの名前を呼んでくれるのだ！

一般公募で収録された名前は合計300名分。23ページに、名前を掲載してあるので、キミの名前があるかどうかを確認してみよう。もし仮に、キミの名前がなかったとしてもあきらめるのはまだ早いぞ。50パターンのあだ名（というか名前の略称）も用意されているので、自分の名前に近いあだ名を探せば、呼びかけてもらえる雰囲気は充分に味わえるのだ。この機能は初回限定版を買わなくては楽しめないので、発売されたら速攻で手に入れよう。通常版との値段の差も大してないので（差額500円）、恋愛ゲームファンならば、絶対に手に入れたい逸品だ。



←ゲームを始める前に、まず"スイートボイス「呼びかけ君」"のCDをセットしよう



←この画面で、自分の名前の頭文字を選ぶ。カーソルを合わせて、ボタンを押すだけでOK



←名前の一覧の中から、自分の名前を選ぼう。



←選んだ名前の音声データはパワーメモリーにセーブされる。そうしたらゲームスタートだ

バーチャコールSはこんなゲーム!!

近未来が舞台となった、会話型恋愛SLGだ。主人公は「バーチャコール」と呼ばれる多人数型電話回線によって、最大4人との会話を楽しむことができるのだ。そこで知り合った娘と仲良くなれば、デートに誘ったりして、どんどん深い関係になれちゃう。女の子それぞれの性格を把握して、彼女たちが喜ぶような会話を心がけよう。



ロックオンシステムとは？

バーチャコールを使ってパーティラインに接続されたときに、会話を楽しめる娘は3人。そのときに、特に話したい娘がいる場合に有効なのが、この『ロックオンシステム』なのだ。その特定の娘のウインドウをロックしておけば、2人での会話を積極的に楽しめるのだ。

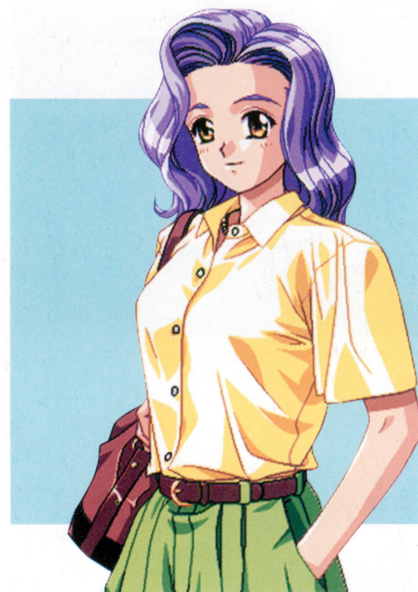


←プレイヤーが質問に答えるときに、ロックオンのメッセージが流れるのだ



MITSUMI ARISUGAWA
【有栖川光海】

●年齢：17歳●スリーサイズ：B84/ W58/ H85
●血液型：B型●性格：素直・純情・一途
●職業：女子校生



MIYAKO SAKURA
【佐倉美弥子】

●年齢：21歳●スリーサイズ：B82/ W59/ H86
●血液型：A型●性格：平凡・ミーハー・強がっているが本当は守って欲しいタイプ



キッド開発者インタビュー

名前を呼んでもらうことが究極の感情移入!?

まさに開発真っ最中のキッド開発者の方々にインタビューに応じていただいた。恋愛ゲームをキャラだけのゲームと軽く見ている人にこそ読んでいただきたい！



↑場面によって名前の呼び方も変化。女の子1人につき、5パターンの音声を持っている



↑特定の娘を狙って話ができるロックオンシステム。会話の空気を読んで使うように

GIRLS ON GAME
恋愛ゲームの未来型
Call Me Now....



スイートボイス「呼びかけ君」は、欲望と願望の集大成ですね(笑)

——まず、プレイヤーの名前を呼ばせようと考えた経緯から聞かせて下さい。

田村（開発者の意見のまとめ役として、すべて田村氏とした）：現在、恋愛シミュレーションというジャンルに属するゲームは数多くありますね。そのシステムは多種多様で…。その重要なコンセプトの1つに、「ユーザーの感情移入」があります。感情移入を高める手法というのはグラフィック、システムなど、様々なアプローチがあると思いますが、今回我々は音声からアプローチしてみたら、というのが当初の発想でした。

——それは、現在の恋愛ゲームに不満があったから生まれた発想なのでしょうか？

田村：特に不満があった、というわけではないですが…。現在、ほとんどの恋愛シミュレーションで、感情移入を高めるために主人公の名前を設定できますが、さすがに音声で呼んでくれることまではしてくれませんでした。しかしゲームの設定の中で主人公が学校の先生だったり、先輩であったり、コーチであったりと、特定の役柄に特化されている場合「せんせいっ！」とか「せんぱーい！」とか「コーチ！」みたいに呼ばれるだけでも、何か自分にだけ呼びかけてくれているみたいでうれしいじゃないですか？　それがもし自分の名前だったらもっといいんじゃないかなぁ、などという欲望と願望の集大成ですね(笑)

——このシステムを開発するにあたって、どれくらいの時間がかかりましたか？

田村：現在もまだ開発中なので…。1日でも早くユーザーの方の手元にお届けできるようにスタッフ一同がんばっておりますので、開発期間が短くなるように祈っていて下さい。

——このシステムは、多くのユーザーが待ち望んでいた機能であると思います。現に「げーむじん編集部」で行った秋葉原ユーザーアンケートで"恋愛ゲームに望むこと"の上位にランクインしましたし。このシステムに関して、特に苦労された点などを教えて下さい。

田村：苦労された、というか今も苦労しているというか(笑)。人間の話し方はシチュエーションによって様々ですよね？　それを可能な限り違和感なくゲームで再現しなくてはなら



MADOKA FUKAMI
【深水まどか】

●年齢：17歳●スリーサイズ：B84/W59/H82
●血液型：O型●性格：明るい・可愛い・元気いっぱい・脳天気
●職業：女子校生



ERINA MORIMOTO
【森本英里奈】

●年齢：19歳●スリーサイズ：B78/W55/H77
●血液型：A型●性格：根暗・卑屈・自分の得意分野に関しては饒舌
●職業：無職(家事手伝い)

さらに上をいって、ゲームの主人公、つまり自分自身に惚れ込んで欲しい!!

ないため、音声データとにらめっこしている毎日です。ひょっとしたら日本で一番女の子から呼びかけられている男かもしれません。生きてて良かった…のかなぁ？（苦笑）

――このシステムは、通常のシナリオやキャラ演出による感情移入とは、まったく違う想いをユーザーに喚起させる可能性を秘めています。今までのゲームではあり得なかった、「呼びかけてもらえる喜び」の感情ですよね？

これは恋愛シミュレーションの可能性をぐんと広げられるのではないかと感じます。その辺の考えを聞かせて下さい。

田村：う～ん、声優さんの苦労はさらに広がるかも知れませんが…。思えばＳＦＣから現行の32ビットコンシューマ機に移行し始めた当初は、音声が入っているだけでもすごい新鮮だったのですが、もはやそれは当たり前で次のステップに入ろうとしていますよね。可能性が広がるたびに開発者の苦労も広がっているような気もするのですが…。まっ、しかしユーザーの方々に喜んでもらえることが我々の一番の喜びですからね。これからも喜んで苦労していきたいですね(笑)。

――キャラが名前を呼んで“話しかけてくる”というのは感情移入の究極とも言えると思います。恋愛ゲームの感情移入という面で、開発者の方が目指していることを教えて下さい。

田村：私は恋愛シミュレーションは、より現実の恋愛を表現したからといってユーザーの感情移入度がアップするとは考えていません。ゲームというのは「日常を前提としたに非日常」を楽しむことだと思います。従ってより現実に近づけたとしても、それはただリアルになったというだけで、ゲームに感情移入できるのかとはまた別の問題だと思っています。恋愛シミュレーションなので、登場する女の子に思い入れを持ってもらうのは当然として、さらに上をいってゲーム内での主人公、つまり自分自身に惚れ込んでもらいたい、と。それこそが最高の感情移入であり、「呼びかけ君」がそのお役に立てれば、と思っています。

――以降もこのシステムをパワーアップさせて使っていくおつもりですか？

田村：う～ん、どうなんでしょう。今回の「呼びかけ君」に対するユーザーの方の評価によると思います。いい評価が頂けるように、

300名の名前を5パターン呼ぶとどのくらいの容量が必要なのか？

ゲームソフトには詰め込める情報量の上限が決まっている。今回の「呼びかけ君」は、音声容量として、300名の名前を5パターン用意している。これは、喜怒哀楽を表現する声は最低でも5パターンは必要だろうという配慮から決まったらしい。では、いったいどれくらいの容量が必要なのか、田村氏におたずねした。「数字的なことはちょっと答えられないんですよ（苦笑）。単純に計算しても300×5パターン、それに50名分のあだ名がありますからね。開発に相当な時間がかかるように容量も相当なものがあるとだけ言っておきましょう。でも、いちばん大変なのはやはり声優さんですからね」（田村）

やはり、「呼びかけ君」のデータ容量は秘密事項のようだ。ともあれ、げーむじんはこのシステムに大注目してます！



RURIA EBIHARA

【海老原るりあ】

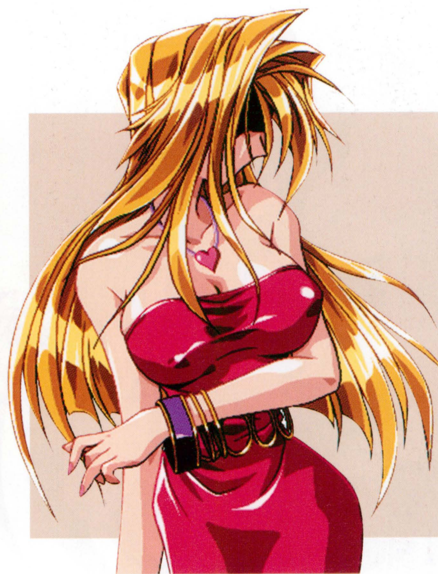
●年齢：？歳●スリーサイズ：B76/W56/H80
●血液型：A型●性格：甘えっ子・すぐべそをかく・だだをこねる
●職業：女子校生



KOTONO SAIONJI

【西園寺琴乃】

●：年齢？歳●スリーサイズ：B80/W57/H81
●血液型：O型●性格：清楚・世間知らず・奥ゆかしい
●職業：女子校生



KAREN MUSHANOKOJI

【武者小路可憐】

●年齢：20歳●スリーサイズ：B87/W58/H85
●血液型：O型●性格：高飛車でいんぎん
●職業：家事手伝い



↑女の子の全リアクションを見ようと思ったら、たしかにプレイが作業化してしまうが…



↑決められたルールの中だからこそ、女の子への思い入れも強くなるのかも知れない

恋愛という日常的なものをいかにルールに調和させるか

がんばらなくちゃなりませんね。

――名前を呼ばれる、ということにマイナス面はありますか？

田村：当然ながら、名前を呼んでもらえたのに、それが変な呼ばれ方になっていたらまったくの逆効果ですよね。限界はありますが、ユーザーの方に納得して頂けるような出来にしなければ、と日々開発に取り組んでいます。

――「ロックオン・システム」の効果的な使い方を教えて下さい。

田村：パーティラインで気に入った女の子がいたら積極的に活用して下さい。現実だと仕草や言葉、雰囲気といったもので、それとなく相手に気があることを解らせなくてはならないですよね。そんなこんなもロックオンシステム１つでＯＫ！　となっています。

――恋愛ゲームのシステムの難しさについてはどうお考えですか？

田村：いかにゲーム内での「ルール」を設定するかだと思います。将棋や囲碁が決められたルール内で勝敗を決するように、ゲームもその世界観のなかで定められた「ルール」によって、ゲームそのものが大きく変化していきます。ゲームという非日常の中で、恋愛という日常的なものを、いかにルールで調和させるか、そこらあたりが一番難しいところだと思います。具体的にいうと、嘘っぽい設定ほどユーザーが納得するような世界観及び、ルールが必要になってくる、ということです。

――もっと詳しく教えていただけますか？

田村：例えば麻雀劇画を例にしますと、まずトラブル発生、麻雀で勝負、問題解決、という基本構造があるわけですよね。しかし冷静に考えてみるとトラブルを何故麻雀で解決しなくてはならないのか、まったく根拠がありませんよね。そこで読者が納得できるようなルールを作者は考えなくてはなりません。この設定がおざなりだと、作品そのものの虚構性が目立ってしまい、読者からの支持が得られなくなってしまうと思います。恋愛ゲームでいうと、主人公はなぜ女の子と仲良くならなくてはならないか、またどのようにして仲良くなっていくかを定義するべきだと思います。ただ単にかわいい娘がいて、デートして恋人になってお終い、ではユーザーは納得できませんからね。



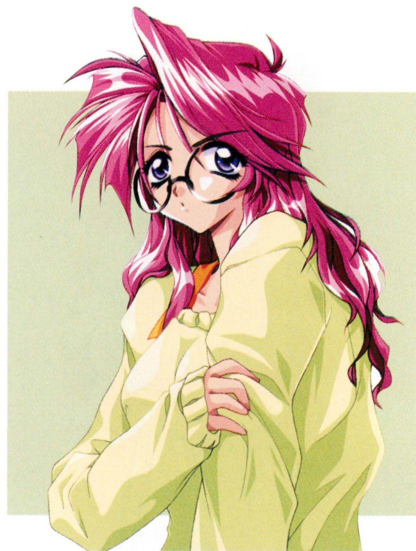
PRISIA
OS VIRSION VHG-OS VER.X
【プリシア】

●年齢：？歳●スリーサイズ：B？/W？/H？
●職業：VCオペレーター●性格：温厚
●開発コード：XV-OP01



CHISATO KAGURAZAKA
【神楽坂ちさと】

●年齢：19歳●スリーサイズ：B96/W62/H88
●血液型：O型●性格：？？？
●職業：スチュワーデス



AYAKA FUJISHIMA
【藤島綾香】

●年齢：17歳●スリーサイズ：B78/W49/H72
●血液型：O型●性格：？？？
●職業：女子高生

──システムとキャラクターのバランスの難しさについてはどうですか？
田村：女の子と簡単にハッピーエンドになってしまえば面白くないし、難しすぎてもプレイする意欲を削がれてしまいます。そこら辺のバランスが難しいですよね。また恋愛シミュレーションが目的とするのは、端的にいえば女の子になってしまうため、下手すると登場するキャラクターが単なる攻略対象になってしまうきらいがあります。その辺も注意しなければならないポイントだと思います。
──「攻略対象としてとらえられる」のは、どうすれば回避できるとお考えですか？
田村：うーん、難しいですね。ただ言えることは現在恋愛シミュレーションは数多くあり、ユーザーは、悪い言葉でいえば攻略できる女の子は星の数ほどいるため、キャラクターを、そしてゲームそのものを使い捨てにしてしまいがちです。架空のキャラとはいえ、ゲーム内だからと安易に扱うことが出来なくなるような設定。キャラの魅力だけでなく、キャラを大切にするような世界設定、人物設定、ストーリー設定が必要だと思います。非常に難しいことだとは思いますが…。

システムもいいけど キャラをもっと知りたければ 設定原画集もあるぞ！

キャラクターの魅力を最もダイレクトに伝えられるのが設定原画集だ。未公開の線画や描き起こし原画など、キャラのいろんな表情を見るだけで愛情もぐっと深まるってもの。深く感情移入してしまったファンにはたまらない保存アイテムだ。売れっ子のキャラデザなら絶対発売されているはずだよ。





SAYOKO SENOU
【瀬能小夜子】

●年齢：？歳●スリーサイズ：B77/W60/H80
●血液型：A型●性格：？？？
●職業：女子校生



WINDY
OS VIRSION VHG-OS VER.4.0.1
【ウィンディ】

●年齢：？歳●スリーサイズ：B？/W？/H？
●職業：VCオペレーター●性格：感情の起伏に乏しい
●開発コード：XV-OP02

バーチャコールS「よびかけ君」リスト

★以下はバーチャコールS「よびかけ君」の愛称

あきお	さとる	としや	まさお	よしふみ
あきのり	しげかず	としゆき	まさかず	よしや
あきひこ	しげき	ともあき	まさき	よしゆき
あきひさ	しげゆき	ともかず	まさし	りゅうじ
あきひと	しげる	ともき	まさたか	りょうじ
あきひろ	しのぶ	ともたか	まさと	りょうた
あきまさ	しゅうじ	とものり	まさとし	わたる
あきよし	しゅんじ	ともはる	まさとも	やすあき
あきら	じゅんじ	ともひこ	まさのぶ	としまさ
あつし	じゅんや	ともひさ	まさのり	あつお
あつひろ	しょうご	ともひろ	まさはる	あきと
いさお	しょうじ	ともや	まさひこ	たもつ
いさむ	じろう	ともゆき	まさひで	てるゆき
いちろう	じん	なおき	まさひと	くにあき
えいいち	しんいち	なおと	まさひろ	たくま
えいさく	しんご	なおひさ	まさふみ	よしと
えいじ	しんじ	なおひろ	まさみ	
おさむ	しんすけ	なおや	まさみつ	
かおる	しんや	なおゆき	まさや	
かずあき	すすむ	のぶあき	まさゆき	
かずお	せいいち	のぶお	まさよし	★
かずき	せいじ	のぶひろ	まさる	あき
かずし	だいき	のぶゆき	まなぶ	あつ
かずしげ	だいすけ	のぼる	まもる	えい
かずたか	たいち	のりあき	みつお	かつ
かずとし	たかあき	のりお	みつぐ	かず
かずなり	たかお	のりかず	みつはる	きよ
かずのり	たかし	のりひこ	みつひろ	くに
かずひこ	たかとし	のりひさ	みつる	けい
かずひさ	たかのぶ	のりゆき	みのる	けん
かずひで	たかのり	はじめ	もとき	こう
かずひと	たかひさ	はやと	やすお	しん
かずひろ	たかひと	はるお	やすし	しげ
かずま	たかひろ	はるき	やすたか	しゅう
かずまさ	たかふみ	はるひこ	やすのり	しゅん
かずみ	たかまさ	ひかる	やすひこ	じゅん
かずや	たかみつ	ひさお	やすひさ	しょう
かずゆき	たかや	ひさかず	やすひと	せい
かずよし	たかゆき	ひさし	やすひろ	そう
かつあき	たかよし	ひさゆき	やすまさ	たい
かつとし	たくみ	ひさよし	やすゆき	たか
かつのぶ	たくや	ひであき	ゆういち	たく
かつのり	たけお	ひでお	ゆうき	たけ
かつひこ	たけし	ひでかず	ゆうさく	たつ
かつひろ	たけと	ひでき	ゆうじ	ただ
かつまさ	たけのり	ひでと	ゆうすけ	だい
かつみ	たけひこ	ひでとし	ゆうた	てつ
かつや	たけひろ	ひでのり	ゆうや	てる
かつゆき	ただお	ひでゆき	ゆきお	とし
かつよし	ただし	ひとし	ゆきのり	とも
かなめ	ただゆき	ひとはる	ゆきはる	なお
きよし	たつお	ひろあき	ゆきひこ	のり
きよたか	たつや	ひろお	ゆきひろ	のぶ
くにお	たろう	ひろかず	ゆずる	はる
くにひこ	つとむ	ひろき	ゆたか	ひろ
くにひろ	つよし	ひろし	よういち	ひで
けいいち	てつお	ひろたか	ようじ	ひさ
けいご	てつじ	ひろつぐ	ようすけ	ふみ
けいじ	てつや	ひろと	ようへい	まさ
けいすけ	てるあき	ひろのぶ	よしあき	みち
けいた	てるお	ひろのり	よしお	みつ
けんいち	てるひさ	ひろひと	よしかず	みき
けんご	とおる	ひろふみ	よしき	むね
けんじ	としあき	ひろみ	よしたか	もと
けんすけ	としお	ひろみつ	よしなり	やす
けんた	としかず	ひろゆき	よしのぶ	ゆう
こういち	としはる	ふとし	よしのり	ゆき
こうじ	としひこ	ふみあき	よしはる	よう
こうすけ	としひろ	ふみお	よしひこ	よし
こうへい	としふみ	まこと	よしひと	りゅう
さとし	としみつ	まさあき	よしひろ	りょう

GIRLS ON GAME
恋愛ゲームの未来型
Call Me Now....



■構成・文／小林嘉久（インナーザイン・ソフトウェア）



セガサターン版『Pia♡キャロットへようこそ!! 2』

GIRLS ON GAME

Have a Sweet Life.

理想とリアルのバランス

かわいすぎるキャラクターとファミレスで
いっしょにアルバイト！あまりにも
うれしすぎる舞台設定と、理想の女の子
総登場が及ぼすゲームバランスの難しさを
開発ディレクターにお聞きした。



Pia♡キャロットへようこそ!! 2

NECインターチャネル	
10月1日	7200円（2枚組）
シミュレーションADV	1人プレイ

ファミレスを舞台にした恋愛SLG

高校最後の夏休み。コリャ何か思い出作りひとつもしなくちゃ！ と、ファミレス「Pia♡キャロット」でアルバイトをすることにした主人公。そこは、まさに女の花園だった。キレイでしっかりもののお姉さまや、妹にしたいNo.1グランプリで優勝しそうなかわいい子、そして同じ日に面接した、生意気で強情だけど、ちょっと気になる女の子などなど。えっ!? しかもバイト期間中は彼女たちと同じ寮に住めるって〜？ と、男なら誰もが夢見るバラ色の生活が体験できると、PC版で大人気だった恋愛SLG『Pia♡キャロットへようこそ!! 2』が、ついにセガサターンに移植されるぞ。セガサターン版では、新しく3人のオリジナルキャラクターが追加され、オープニングムービーも新構成。豪華声優陣が喋りまくるフルボイスにキミのハートはメロメロだ！



↑ゲームを始めるときに3種類から制服が選べる

新キャラクター【愛沢ともみ】

●身長：149cm●体重：39Kg●スリーサイズ：B/77 W/57 H/78
●誕生日：9月16日●血液型：B型
●性格：明るく元気でよく喋る●趣味：おしゃべり



オリジナルキャラクターのメインともいえる、おしゃべり大好きの元気な中学生。ふとしたきっかけで、バイト中の主人公と出会うことになる。ユキ、紀子と一緒に「Pia♡キャロット」によく食事に来ているが、どうやらカワイイ制服に憧れているらしい。

ゲームの流れ↓

積極的に移動したり行動することで現れる会話の選択シーン。うまく彼女たちの心をゲットできたら、魅惑のイベントシーンが待ってるぞ。遊園地に行ったり、ドキドキすることが…？



←午前中の行動は重要。寝てばかりいないでいろんなところに出掛けよう。でも体力回復には寝るのが一番なんだけどね



←パラメータにも影響があるので、慎重に仕事のスケジュールを選ぼう

↓パラメータとバイト後の行動によって、いろんなイベントが発生する。たまりませんな





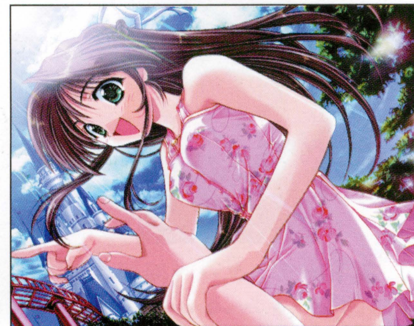
←「Pia♡キャロット」によく顔を出す親友の矢野。どうやら気になる子がいるみたい

おたのしみCGがたくさん！

1カ月間、アルバイトに向かう前の午前中にどんな行動をするか、そして週イチで選ぶことのできるファミレスの仕事内容によって、7種類のパラメータに微妙な変化があらわれる。とにかく行動あるのみ。うまくいけば女の子と仲良くなれるイベントが待っているのだ。



↑えっ！？ 朝起きると、隣には静かに眠る女性が…。生ツバごっくんモノのワンシーンだ



↑晴れた日に女の子と出かける遊園地は、男にとってまさに夢！ 夢なのだ

NECインターチャネル ディレクターインタビュー

キャラとシステム、理想とリアルのバランス



キャラクターの輝きと絶妙の舞台設定から生まれる楽しさが、『Pia♡キャロットへようこそ!!2』の魅力。キャラとシステム、舞台設定のバランスの難しさをお聞きした。

今回ファミレスという斬新な舞台を持ってきた

──『Pia♡キャロットへようこそ!!2』は高校最後の夏休みをファミレスのバイトで過ごすという、ほかにはない感情移入しやすい舞台設定のゲームですよね。

北村：現実にファミレスに憧れる女の子がいたりもして、その辺りのリアリティのある題材を上手く消化しているんですよね。主人公のプレイヤーが始めからウェイターじゃなくて倉庫の配送とかやらされるところなんかも、非常に本当っぽくって。そういった設定は基本的に全部エフアンドシーさんが作られていますが、取材など相当努力されていたようです。

──ファミレスを舞台にしたゲームというのは、もしかして初めてなんじゃないですか？

北村：そうかもしれませんね。

──制服がかわいくて、キャラが引き立って見えますね。

北村：ありがとうございます。

──ファミレスの制服に対して熱い思いを抱いている男性も多いと思いますが…。

北村：そういう方もいらっしゃるでしょうね（笑）。しかし最終的に、制服と言うのは一要因でしか



ともみ・紀子・ユキの中でいつも中心人物的な役割の勝気な少女。性格が負けず嫌いで、ちょっぴり（？）意地悪らしい。最近、ユキがともみよりも、紀子とよく一緒に行動をしているのは、ユキの意地悪の一環なのかが気になるところ。

新キャラクター【神塚ユキ】

●身長：155cm●体重：43Kg●スリーサイズ：B/ 81 W/ 58 H/ 82
●誕生日：10月1日●血液型：B型
●性格：勝ち気で負けず嫌い、ちょっぴり意地悪な性格
●趣味：バスケットボール



【日野森あずさ】

●身長：157cm●スリーサイズ：B/83 W/58 H/85（推定）
●誕生日：7月1日
●血液型：O型●性格：かなり強情そう…



【日野森美奈】

●身長：151cm●スリーサイズ：B/79 W/55 H/78（推定）
●誕生日：12月7日●血液型：B型
●性格：無邪気でかわいらしい



CGが良いという事がヒットの必要条件では…



北村嘉孝
第1アミューズメントグループ。
企画制作ディレクター。

ありませんから。やはり、全体のCGのクオリティが重視されるものなんですよ。極論すれば、CGがよければ、コスチュームなどは別に何を着ていようがヒットするものはヒットするわけです。あくまでも、今回ファミレスという興味深い舞台で、ちょっと変わった話が楽しめるということです。
——やはり、CGがよければヒットしますか？
北村：目に見える部分というのは、やはり大切です。いわば、キャラクターに一目惚れさせるわけですから。ユーザーさんに衝動的に買わせてしまうようなCGのクオリティ、パワーがある事がヒットの条件だと思います。
——一目惚れですか。
北村：そうですよね。やはり、第一印象ってヤツですから。
——システム的にはどうなんですか。例えば、恋愛ゲームでこういったシステムがあったら、とか、アイデアはありますか？
北村：そうですね、私が担当しているのは今は『Pia♡キャロットへようこそ!!2』1本になっていますけれども、先ほど話したように、まずは舞台設定ですね。今回だとファミリーレストランという斬新なものを持ってくる着眼点、というんですか？そういうのが、まず重要になってくるんじゃないんでしょうか。それと、システム的にもアドベンチャー形式にとらわれていて、下のテキストウィンドウに文字だけがバーっと表示されるとか、分岐が入ってくるというのがメインのシステムになっています。その辺もアドベンチャーとシミュレーションを絡めるとか、他ジャンルとの絡みとか、色々考えられるとは思います。

ユーザーが気に入った実社会にはいないだろうキャラと付き合えれば

——『Pia♡キャロ2』をやらせていただくと、女の子が非常にかわいいし、バリエーションもあるし、制服も色々あるし、やってて楽しいという気持ちになってきますよね。
北村：今回の『Pia♡キャロ2』でもメイドタイプやアイドルタイプと3種類あります。ユーザー全員がメイドタイプが好きだとはとても思えないですし、そういった意味で1人でも多くの方に楽しんでいただければということで、そういったセレクトモードというものを付けてあるわけです。
——キャラクターが理想的と言うか、必ずしもリアルなものではないですよね。
北村：今、こんな純な女の子はいないんじゃないかと思える程のキャラクターを立ててゲームを



↑制服は3タイプの中から選べる。メイド、アイドル、通常タイプを用意する



↑始めからウエイターなどできない。倉庫整理などの地味な仕事から始めるところがリアル



↑現実には、犬の着ぐるみを身につける女性はいない。が、たしかにかわいい



↑いつも不機嫌なキャラが時たま見せる笑顔に男は弱い？



【双葉涼子】

●身長：158cm●スリーサイズ：B85/W58/H86（推定）
●誕生日：10月20日●血液型：AB型
●性格：優しくて面倒見がいい



【皆瀬葵】

●身長：164cm●スリーサイズ：B92/W61/H93（推定）
●誕生日：5月26日●血液型：O型
●性格：おおらかで明るい

セガサターン版『Pia♡キャロットへようこそ!! 2』
GIRLS ON GAME
Have a Sweet Life.
理想とリアルのバランス

厳しさを増していく恋愛ゲーム いかに、心の交流を描くかがポイント

キャラが立てば、グッズ展開も容易となる

恋愛ゲームの人気のバロメーターと言えるのが、各種トレカやフィギュアなどのグッズの数々。好きになったら収集せずにはいられないファンを虜にするこれらの商品群は、現在ではゲーム発売以前から企画されているものも多い。それは『センチメンタルグラフティ』以降の潮流かもしれないが、ファンにとってはうれしいこと。ゲーム以外でも好きなキャラクターを知ることができるからだ。もちろん『Pia♡キャロ』シリーズは多くのバリエーションを持つ人気グッズなのは言うまでもありません。



↑トレーディングカード、フィギュアなどのグッズ

作っていくというのは、それも1つの要素だと思います。『Pia♡キャロ2』についても、キャラクターに幅があるので、その中でユーザーさんがお気に入りの実社会にはいないだろうキャラとお付き合いできれば、というのがあるんですね。

——今回、オリジナルキャラが3人増えていますが、そのあたりについては?

北村：最初にともみがいて、残りのふたりはともみのお友達という感じで出てきたんですね。当然、1つのシナリオを作って行くにあたって、1人では辛いのがありましたから。あと、今回年齢がともみが一番下になって、年齢的にもまだアルバイトができないですから接する部分が少なくなって。そういった意味でも同級生2人を絡めていくというのが多少必要だったということでしょうね。

——すると、3人の掛け合いというか、ドラマが出てくる?

北村：それはお楽しみと言うことで(笑)。ただ、そのオリジナルキャラのイベントにしても、同級生2人が登場し、その人間関係も色々あるわけです。その辺のドラマは、必ず現実社会ではあるはずですよね。その世代の女の子たちの気持ち、流行、言葉使いなど考慮に入れながら作らなければならないわけです。我々が平常ではわからないところを探るというのは苦労します。別に学校の中に入って、観察したとかではないですが(笑)。

売れればいいというだけでない心の学習のようなゲームを

——ユーザーの意見として、恋愛ゲームをやることによって自分の存在を強く感じるらしいんです。実社会では感じられない、必要とされている感覚というか、快感があるらしくて。その辺りは意識されていますか?

北村：実際、人間関係にしても淡白な関係になりがちと言うのはあるんでしょうから、今の子供たちに心の学習というのも変な話なんですけれど、会話を楽しんでもらって、ゲームのコミュニケーションを最大限にはかれるようにしたいですね。ただ売れればいいというのではなくて、そんなゲームを作っていければとは思います。

——たしかに、こういう恋愛ゲームって人とコミュニケーションを取っていくところが楽しみだと思うんですよね。その中でイベントがあって、感情移入して、最終的に結ばれたりもしますけれど、そういう心の交流というものがうまく描けるのが



趣味は「お裁縫」という、おとなしい雰囲気の女の子。人一倍優しくて、細かなことにも気を配ってくれるしっかり屋さん。トラブルがあると、必ずといってもいいほど仲裁役にまわってしまう。将来は保母さんとかが似合いそう。

新キャラクター【志摩紀子】

●身長：150cm●：体重42Kg●スリーサイズ：B/79 W/57 H/80
●誕生日：5月6日●：血液型O型
●性格：おとなしくて控えめ。友達思い●趣味：お裁縫



【榎本つかさ】

●身長：156cm●スリーサイズ：B/80 W/57 H/81(推定)
●誕生日：6月29日●血液型：AB型
●性格：明るくて人なつこい



【縁早苗】

●身長：163cm●スリーサイズ：B/96 W/70 H/98(推定)
●誕生日：4月17日●血液型：A型
●性格：控えめで大人しい

ヒット作として出ていくのかなという。
北村：本当にその通りなんです。キャラクターの心と心のやりとり、プレイヤーとのやりとり、そういった目に見えないところが大事になってくるんでしょうね。それはシステム的な完成度、シナリオや舞台設定の妙とかに集約されるんです。でもまあ、絵がきれいとか言うと話は早いんですけど(笑)。

タイトルの乱発がヒット率を下げる

──主人公の喋りなんかも、感情移入のための重要な要素ではないかと思うんですが。
北村：アドベンチャーでは、いかに分岐が増えるかというところにもなるんですが、どんどんテキストが流れて行くだけでは、こうじゃないのに、なんでこう進んでしまうのかなと思ってしまうこともあるんですね。ユーザーにストレスを与えてしまうゲームというのはあまりよくないでしょうね。
──分岐のタイミングも難しいんでしょうね。
北村：自分がその場に立ってて、どうするのかなって考えちゃうところ。そこでみんなが同じ考えを持つ訳じゃないんで、分岐というのはどうしても必要になって来るんです。それで、ゲームのシナリオを作っているとそういった箇所がかならず幾つかは問題となって出てくるはずです。
──最後に、恋愛ゲームというのは、キャラとシステム、どちらが重要なんですか？
北村：キャラクターもシステムも同等でしょうね。
──キャラを引き立て、感情移入させるための舞台設定としてシステムがあるとお考えですか？
北村：それは双方向ですね。どちらをとっても理想とリアルのバランスの中で、ゲーム的にはどうすれば良くなるのか考えるべきなんです。
──では、恋愛ゲームの問題点を挙げるとすれば？
北村：タイトル乱発ですね。特に、SSに関してはそんな気がします。今後出てくるゲームでは、キャラクター売りと言うか恋愛ゲームっぽいのが多くて、その中でヒットしていくというのは難しいでしょうね。全然売れないとは思わないですけど、ヒット率は下がってしまうのではないかと。そんな中で、他社と違う美少女ゲーム、恋愛ゲームを出すというのは、本当にタイトになってくると思うんですよ。CGは良くて当たり前なので、これからは斬新なシステムや、キャラクターの魅力を倍増させる凝った演出が決め手になるでしょう。

■構成・文／編集部、荒石正二、池上隆之
■撮影／片山よしお



↑イベント画面では、魅力的な女の子たちが集合するだけでウリになる



↑コメディ要素を随所に盛り込むことも必要不可欠。画面は怪談で盛り上がるシーン



↑水着シーンもお約束。性格に見合った水着の数々が楽しめる

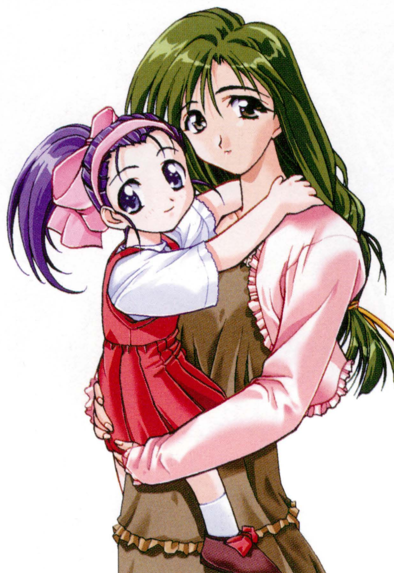


↑これもお約束のシーン。表情、ポーズなど考え尽くされた演出のたまもの



【篠原美樹子】

●身長：157cm●スリーサイズ：B/84 W/59 H/88(推定)
●誕生日：2月5日●血液型：B型
●性格：負けず嫌い(だと思う)



【山名春恵】

●身長：159cm●スリーサイズ：B/89 W/60 H/93(推定)
●誕生日：9月13日●血液型：A型
●性格：お淑やか

セガサターン版『Pia♡キャロットへようこそ!! 2』
GIRLS ON GAME
Have a Sweet Life.
理想とリアルのバランス

BY くにまひ



センチメンタルジャーニー

バンプレスト

9月発売予定	6800円
恋愛ボードゲーム	1人～4人プレイ

日本全国を旅して恋のバトルが始まる

全国を女の子と旅して、好感度を上げていくボードゲーム。女の子が好みそうなツアーに誘って、全国の都市をめぐるのだ。そして最終的にもっとも多くの好感度を得た者が、勝利者となる。恋愛ゲームに、スゴロクの要素をミックスしたような作りなので「ギャルゲーはちょっと…」という人も抵抗なく入っていけるぞ。ゲーム中に起こるイベント&ミニゲームは全35種類。個人の身にふりかかるものと、プレイヤー全員に影響をおよぼすものがある。また他プレイヤーからの妨害のほかに、お邪魔キャラの「花子さん」の存在を忘れてはならない。5人目のプレイヤーとして、みんなのツアーを邪魔しにかかってくるのだ。キミは一番の好感度を得られるかな?

GIRLS ON GAME

Scramble for Girls

プレイステーション版『センチメンタルジャーニー』

恋愛とボードゲームのハイブリッド!

キャラの先行人気で話題となった『センチメンタルグラフティ』が、今度はボードゲームになって帰ってきた!
プチキャラとなったヒロイン、パロディ要素満載で、ファンならずともチェックしたい作品だ。
はたしてプチキャラを使ったボードゲームで、恋愛感情の揺れる思いは、表現できているのだろうか?







←一緒にツアーをしている女の子と盛りあがらなきゃ。あれ、2人とも落ちこんでる…



←極悪非道の限りをつくすお邪魔キャラ、花子さん。捕まると、花子島に送られてしまう

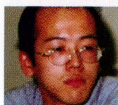
ゲーム開発会社マーカス・クリエイターインタビュー

キャラとシステム、恋愛ゲームの命はどっち!?

開発追い込みでお忙しいマーカスで、
キャラとシステムの関係から、
独自のキャラ制作哲学までうかがった。
はたしてプチキャラで恋愛感情は生まれるか?



窪田正義
マーカス代表取締役社長。『ジャーニー』の総合プロデュースを担当。



中田雅彦
開発スタッフ。『ジャーニー』の原型となったボードゲームの発案者。

システムは、時代によって変わるルールである

結局どれだけうまくウソをつけるかってこと

——今回の企画は、『恋愛ゲームはキャラが売りなのか、それともシステムが命なのか?』という考察から始まっているんですよ。そういったところの考えをお聞かせ下さい。
窪田:なるほど…。私は初代『卒業』から恋愛ゲーム、言うなればギャルゲーを作り始めてまして、今年でギャルゲー10周年なんですよ。そうやっていくつもの作品を作ってきて、「システムは時代によって変わっていくもの」と思っているんですよ。私が思うに、ギャルゲーはやはり『キャラ』だと思うんです。良いキャラクターが当然あって、そのうえでシステムが生きてくる、と考えています。ただしキャラクター商品ではない、と。どう違うかというと、実際に存在しない娘を、「いかに存在しているように見せるか」、また「どれだけお客さんに好まれるか」。その2つが大事だと思うんです。ギャルゲー作りは、結局「どれだけうまくウソをつけるか」ってことだと思うんですね。お客さんが好むようなウソを、ちゃんとついてあげるっていう。

新鋭作家にキャラ作りを任せる

——そのキャラ作りの部分で、気を遣っていることや、意識していることなどありますか?
窪田:ウチは大体新鋭作家が多いんですよ。『卒業』の竹井正樹氏も、当社出身の新人でしたし、『卒業2』のこばやしひよこ氏もそうですし、今回の甲斐智久氏も新しい方ですし…。
——それはどういった理由からですか?
窪田:やはり我々がキャラを作っていく時に、すでに売れている方だと、その方の過去の作品イメージと、どうしてもぶつかるんですよ。
——ああ、なるほど。
窪田:キャラクターは、我々、開発スタッフと作家さんで作り上げていくものですから。過去の作品を引っ張りたくないですしね…。そんなわけで『センチメンタルグラフティ』の時はオールヴァージンで行こうと。作家も新人、声優も新人6人と一般公募6人という形を取ったんですよ。ただリスキーなんですよね。過去の作品がないっていうことは…。

同じシステム、ルールじゃつまらない!

——システムに関してのご意見がありましたらお聞かせ願えますか?
窪田:先程も言ったように、システムっていうのは、ルールだと思うんですよ。たくさんの人たちが、同じ価値観で遊ぶためのルールですね。それは時代によってどんどん変化していくと考えています。ですから今売れているもののルールなどを持ってきてしまうと、結局世界観なども、売れている作品に同化させられてしまうんです。だから、作る以上はまったく違うものを打ち出していこうと、常に考えているわけです。
——そういったことから『ジャーニー』はボードゲームという形になったんですか?
窪田:これはあまのじゃくの結果ですね(笑)。よくあるじゃないですか? 人気の出たキャラを使っただけの落ちゲーとか…。
——ええ、色々ありますよね(笑)。
窪田:あれはあれでアリだと思うんですが、私は好きじゃないんですよね。それで前作の『グラフティ』から考えて、日本中を旅するっていうファクターを取り出し、それをボードゲームでやってみようとなったわけです。

女の子を取り合ったりして争って欲しい

——プチキャラ起用の理由を聞かせて下さい。
窪田:これはですねぇ… 我々が"ここまひ"氏で行こう、という前にバンプレストさんが『ガチャ王』っていうキーホルダー作成の際に、"ここまひ"氏を起用して展開して頂いたんですよ。ちょっと話はズレるようなんですけれども、そのキャラクター商品の人気って凄いんですよ。それにオリジナルの甲斐智久氏の描いたキャラ、後はサンライズさんのほうで作っていただいているアニメ、どれも人気を博しているんですよ。描き手は違うのに。これっはおごった言い方をするなら『設定がしっかりしていたから』だと思っているんですよ。設定の勝利ですよね。
——ボードゲームとプチキャラならば、相性も良さそうですしね。
中田:ええ。まず私が実際のボードゲームを作ったんですよね。マップを作って、カードを作って…。その時に『ガチャ王』のキーホルダーを全種類持ってきまして、コマ代わりに使ったんですよ。金具を外して。それで実際やってみたんですけど…。面倒くさいんですよね。実際にカード引いたりするのって。それで面倒な部分はコンピュータにまかせてしまえばいいやって。
——恋愛感情はボードゲームでも、うまく表現できていますか?
窪田:う〜ん、どうかなあ、今回はギャグ寄りに作ってますからねぇ(笑)。基本的に女の子同士での恋愛感情のぶつかり合いは書かないようにしているんですよ。ドロドロするし、嫉妬は描いても美しくないですからね。この作品ではあくまで恋愛感情はプレイヤーの中のもの、ということにしています。だからそこで、女の子を取り合ったりして争って欲しいですね。これは恋愛の基本です。ぜひプレイヤー同士で(笑)。面白さの基本もそうですけど、やはり人間が面白いですから。できれば対人で楽しんで欲しいんですよね。プレイする人間が変われば、ゲームのスタイルが変わるような作りに仕上げてますので。
——今作が出る前に、気が早いんですけれども、次作の構想などは決まってるんでしょうか?
窪田:まったく同じ物は作りたくないんで、単純な『2』は作らないでしょうね。ただボードゲーム自体には興味がありますね。また機会があれば挑戦してみたいと思っています。あとですねぇ…。今回、まだ何にも決まってないんですけれども、全国大会をやりたいんですよ。『ジャーニー』で。それで日本一の"センチ王"を決めたら面白いかなって。

■構成/編集部 ■取材・文/小林嘉久(インナーザイン・ソフトウェア)



←ボードでプレイしたときに使用した、"ガチャ王"。花子さんはお手製なのだ

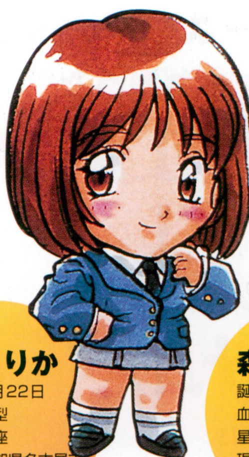




沢渡ほのか
誕生日●5月14日
血液型●O型
星座●牡牛座
現住所●北海道札幌市



長倉えみる
誕生日●7月20日
血液型●B型
星座●蟹座
現住所●宮城県仙台市



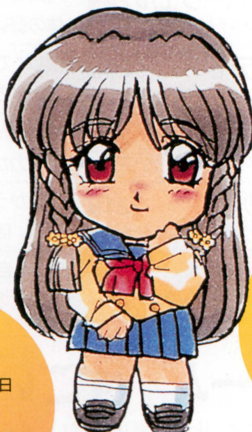
山本るりか
誕生日●8月22日
血液型●O型
星座●獅子座
現住所●愛知県名古屋市



森井夏穂
誕生日●4月19日
血液型●O型
星座●牡羊座
現住所●大阪府ミナミ



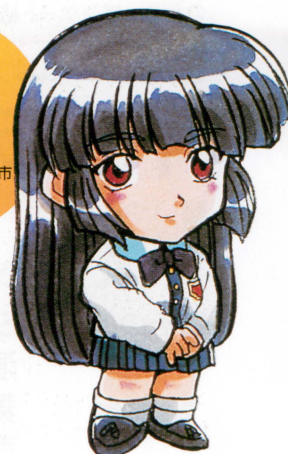
遠藤晶
誕生日 ●10月31日
血液型●AB型
星座●天秤座
現住所●長崎県長崎市



杉原真奈美
誕生日●3月12日
血液型●A型
星座●魚座
現住所●香川県高松市

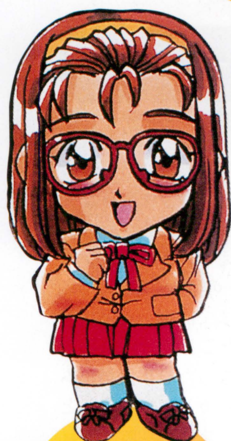


星野明日香
誕生日●6月21日
血液型●B型
星座●双子座
現住所●神奈川県横浜市



綾瀬若菜
誕生日 ●9月16日
血液型●A型
星座●乙女座
現住所●京都府京都市

プチキャラだって感情移入はOK! だって可愛いんだもん!



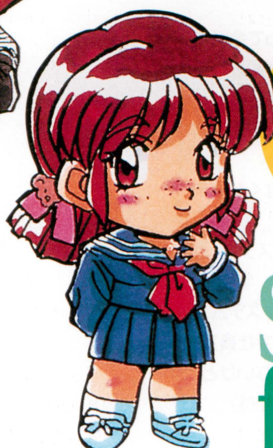
保坂美由紀
誕生日●2月16日
血液型●B型
星座●水瓶座
現住所●石川県金沢市



松岡千恵
誕生日●11月23日
血液型●AB型
星座●蠍座
現住所●福岡県福岡市



七瀬優
誕生日●12月18日
血液型●B型
星座●射手座
現住所●広島県広島市



安達妙子
誕生日●1月19日
血液型●A型
星座●山羊座
現住所●青森県青森市

GIRLS ON GAME
Scramble for Girls
恋愛とボードゲームのハイブリッド!

秋葉原街頭&インターネット
500名アンケートからわかった

VOICE! VOICE! VOICE! 恋愛ゲームはキャラだ! システムだ!

編集部では今回の恋愛ゲーム特集をキャラとシステムの面からアプローチしてきたが、ユーザーサイドは、どう感じているのか？ アンケート結果の発表です。

■恋愛ゲームはズバリ

キャラである!→53%

■いやいや、

システムである!→23%

■その他
シナリオだ!→14%
演出だ!→5%
舞台設定だ!→3%
声優だ!→2%

■ユーザーに聞いたシステムが重要な理由

●女の子の心の動きを表現するパラメータの存在が重要だから(茨城県　学生)
●女の子の顔が赤くなる演出が好き。これってシステムでしょ？(東京都　自営業)
●町をさまよいながら、女の子と出会って会話をして仲良くなる。このシステムがいちばん好きだから(群馬県　学生)
●主人公である自分が成長していく自己育成システムはすごいと思った(東京都　学生)
●心の動きをゲームで司るのは間違いなくシステムだから(東京都　学生)
●恋愛ゲームって「顔はキャラ、心はシステム」という役割なのではないですか？(埼玉県　学生)
●キャラ、設定、シナリオなどはすべてシステムという制約上にあるものだから(東京都　会社員)
●システムって見えないからよくわからないけど、ゲームの土台だと思うから(大阪府　会社員)

恋愛ゲーム

■好きなキャラクターランキング

1	マルチ (To Heart/PS/アクア)	71票	いじらしい。守ってあげたくなる。犬と話すような純真さが好き。けなげさが好き。
2	神岸あかり (To Heart/PS/アクア)	62票	ほのぼのしたところ。家庭的。世話を焼いてもらいたい。幼なじみっていい。
3	日野森あずさ (Pia♡キャロットへようこそ!!2/SS/NECインターチャネル)	42票	元気を分けて欲しい。明るい性格が好き。気の強さがかわいい。
4	若林鮎 (フレンズ/SS/NECインターチャネル)	33票	男っぽいさっぱりとしたところ。こんな幼なじみが欲しい。いい友達になれそう。
5	藤崎詩織 (ときめきメモリアル/PCE.PS.SS/コナミ)	27票	理想の幼なじみ。完璧なようで嫉妬深い性格がかわいい。高嶺の花だけど憧れの女性。
6	ティナ・ハーヴェル (エターナル・メロディ/SS/メディアワークス)	24票	内気でキュート。はにかむ喋りがかわいい。体の弱いところも好き。
7	ウィンディ (バーチャルコールS/SS/キッド)	23票	優しくてまじめな性格。おとなしめでひかえめなところ。
8	笹本梨代 (慟哭 そして…/SS/データイースト)	22票	瞳が澄んでいるから好き。おとなしいけど行動力があるところが好き。
9	安達妙子 (センチメンタルグラフティ/SS/NECインターチャネル)	21票	料理がうまくて家庭的でいい奥さんになりそう。ほんとにいそうな幼なじみ。
10	天野みどり (トゥルーラブストーリー/PS/アスキー)	20票	明るく自由奔放な性格に惚れた。本当にいそうな女の子。ただそばにいるだけでもいい。

恋愛ゲーム　すごいシステムソフト

ゲームの世界では、比較的歴史の浅い「恋愛」ジャンルのゲーム。その中で斬新なシステムを生み出し、後のゲームに多大な影響を与えた作品をいくつか紹介。その魅力についても検証してみよう。

プリンセスメーカーシリーズ

■プリンセスメーカー/PC/91.5.24　PCE/91.1.3　■プリンセスメーカー2/PC/93.6.15　PCE/95.4.30
■プリンセスメーカーゆめみる妖精/PS/97.1.24　Win/98.5.14　SS/98.6.18他

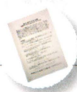


第1弾は91年にパソコン版が発売。ジャンルは「恋愛」でなく育成シミュレーション。規定期間内にアルバイトなどで、1人娘の能力パラメータをアップ。最終的に王子の花嫁にするのが目的だが、結果によって様々な職業が用意されている。写真は最新作「プリンセスメーカーゆめみる妖精」

恋愛SLGの基本を確立する。

このシリーズで確立されたのが、キャラクターの感情をパラメータで表現。それをプレイヤーの行動次第で、自由に変えられるというシステムだ。これをキャラクターの能力に絞り、「知力」や「色気」など細かな所まで設定。その状態によって「性格」を表現したことで、感情移入が、何倍も楽しめるようになった。またゲーム中はイベント、季節ごとにバカンスに行くこともでき、ここで活躍したい、また特別画面が見たくてプレイヤーは頑張ることになるわけだ…これを学期試験やデートイベントに置き換えると…現在の恋愛SLGと一緒だ。

恋愛ゲーム



はやっぱキャラだ

■好きな性格

1	内気でおとなしい	70票
2	ほのぼの家庭的	69票
3	明るく元気	53票
4	まじめ	52票
5	タカビーな性格	34票

■好きな髪型

1	ロング	正統派女性の基本。後ろ姿だけでもくらくらする。
2	セミロング	肩ぐらいの髪が風になびくと非常に美しいから。
3	ポニーテール	いたずらっぽくて、かわいい。少女性が残った髪型だ。
4	ショート	活発でさっぱりして見える。凛々しい。清潔に見える。
5	シャギー	ボーイッシュ。エネルギッシュ。流行の髪型。

■好きな顔の特徴

1	クリッとした瞳	いたずらっぽくって小悪魔的な目だから。見つめられたい！
2	たれ目	かわいい目の代名詞。甘えん坊な感じがして好きです。
3	メガネ	かけたときと外したときの落差がたまらない。心に仮面を！
4	八重歯	年より若く見えて、かわいらしい。その歯で噛まれたい！
5	なきぼくろ	流し目と口元にはなきぼくろ、セクシーダイナマイト！

■好きな年齢

1	16歳	高校1年が一番思い出深い。希望に満ちている年だから。
2	17歳	17歳は特別な響きがある。まさに高校生活を謳歌している年。
3	不明	年は関係ない。好きなキャラに年齢が設定されていない。
4	18歳	大人っぽくなる時期。少女と大人の部分があるのがいい。
5	20歳	心も体も大人の女性だから。優しくしてくれそう。

■好きな年齢

1	セーラー服	女子高生の証。まぶしすぎる。僕も着たい！
2	ブレザー	おしゃれでかわいく見える。清楚で可憐に見える。
3	水着	やっぱり水着。断然水着。恥じらうところがたまらない。
4	ワンピース	清楚な感じ。夏、ひまわりのイメージがしてさわやか。
5	ショートパンツ	アクティブでちょっとセクシー。太股が見えてうれしい。

■好きな職業

1	学生	決まってるだろ！　女子高生が恋愛ゲームの基本。
2	教師	いろんなことを教えてくれそうだから。しっかりしているから。
3	花屋さん	花の好きな娘は清らかな心を持っているから。
4	ウェートレス	制服のかわいさに尽きる。誰でもかわいく見える。
5	看護婦	白やピンクの制服は男の憧れ。介抱されたい。

ときめきメモリアル～forever with you～

■コナミ■PCE/94.5.27　SFC/96.2.29　Win95/97.12.4　PS/95.10.13　SS/96.7.19■恋愛シミュレーション■1人プレイ



94年にPCエンジン版がコナミから発売。移植作のPS版が空前のヒットを飛ばし、「恋愛シミュレーション」というジャンルを確立する。高校の3年間で意中の女の子と仲良くなり、卒業式の日に「伝説の樹」の下で告白されるのが目的。有名クリエイターは誰も参加していないが、秀逸なシステム、豊富なイベント、ミニゲームが楽しめ、現在も他を圧倒している。

現実味あるシステムが満載！

最初のPCエンジン版で驚いたのが、『プリメ』とは逆に、主人公の能力パラメータを上げるのが目的だということ。そして女の子のパラメータを完全に「隠し」要素にしてしまったことだった。タイトル発表当時は「男を育てて何が楽しい！」との意見もあったが、育てるうちにプレイヤーが、主人公に感情移入してしまう効果を生み出した。女の子のパラメータを「隠し」要素にしたことも、「女の子の気持ちはわからない」といった現実味ある感想を持たせてくれる。数値上でわからない以上、女の子の顔色や態度で状態を判断するしか方法はない。それはまさに、現実の世界で他人と接しているときと同じ状況だ。ゲーム中はそれら感情の変化が実に豊かに表現されていて、怒るときは顔をしかめて口調も刺々しい。恥ずかしいときは顔を赤らめてくれる。しかもそれらは決して全員同じ物ではなく、女の子の性格によって異なる。もちろんこれは当たり前のことだが、ゲーム中でこれをちゃんと再現したのは『ときメモ』が最初。そして残念ながら、これを超える物は現在もまだ現れていないようだ。これら「現実味ある」システムが満載な点が、本作が大ヒットした理由だったことは間違いない。そしてこれは「感情」の部分だけに限ったことではない。まずゲーム中は「きらめき高校」という架空の学校が舞台になるが、およそ現実の学校生活でもあることが、ほぼ体験できてしまうのがスゴい。試験、部活、体育祭などなど…。しかもそれらが、すべて主人公の能力パラメータと密接な関係を持っているのには脱帽モノだ。中には逆に現実ではありえないイベントも多々あるけど、本筋がしっかりしているからこそ、そのナンセンスさに驚かされ、またゲームを盛り上げてくれる。そして1番のお目当てとなる女の子。そもそもゲーム中の女の子とデートを、しかも何回も自由にできるゲームというものは、それまでなかった。デートに誘い（場合によっては、女の子からの誘いで）休日を楽しむ。でも対応を間違ったり冷たくすると怒り出して…。ここまで現実味あふれるシステムを、前例がない状況で完成させてしまった開発スタッフは、見事としか言いようがない。

はやっぱシステムだ

恋愛ゲームはやっぱり

■期待の新作恋愛ゲーム

1	To Heart (PS/アクア)	80票
2	Pia♡キャロットへようこそ!!2 (SS/NECインターチャネル)	62票
3	フレンズ～青春の輝き～ (SS/NECインターチャネル)	51票
4	トゥルー・ラブストーリー2 (PS/アスキー)	42票
5	バーチャルコールS (SS/キッド)	39票
6	ときめきメモリアル2 (PS/コナミ)	38票
7	慟哭 そして…2 (SS/データイースト)	35票
8	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3 (PS,SS/コナミ)	30票
9	センチメンタルジャーニー (PS/バンプレスト)	29票
10	どきどきポヤッチオ (PS/キングレコード)	25票

■好きなキャラクターデザイナー

1	横田守 (慟哭 そして…)	48票
2	みつみ三里 (Pia♡キャロットへようこそ!!2)	44票
3	水無月徹 (To Heart)	38票
4	藤島康介 (サクラ大戦)	37票
5	甘露樹 (Pia♡キャロットへようこそ!!2)	32票
6	甲斐智久(水谷とおる) (センチメンタルグラフティ)	31票
7	うるし原智志 (ラングリッサー)	28票
8	小倉雅史 (ときめきメモリアル)	25票
9	moo (エターナル・メロディ)	24票
10	近永早苗 (リトルラバーズ)	19票

■好きな声優

1	丹下桜	40票
2	宮村優子	39票
3	國府田マリ子	37票
4	岩男潤子	36票
5	久川綾	34票
6	林原めぐみ	30票
7	井上喜久子	28票
8	豊嶋真千子	27票
9	椎名へきる	24票
10	池澤春菜	19票

同級生シリーズ

■elf■同級生：PC/92.12.17■同級生2：PC/95.1.31



92年に『同級生』、95年に『2』がパソコンで発売。どちらも成人向ゲームだが、高いゲーム性と魅力的なキャラが人気を呼んで、家庭用ハードにも移植された。写真は『同級生2』。

シナリオとキャラを活かすアドベンチャー

「育成」を中心にしたゲームでは、プレイヤーが介在できる余地が多い分、シナリオやキャラの魅力が十分引き出されていない場合がある。それに対してアドベンチャー形式のものは、1本道のシナリオが多いかわりに、先述の要素に力が入っているのが魅力だ。『同級生』シリーズも、アドベンチャーというジャンルが示す通り、育成の要素はない。だが女の子別にシナリオを持たせ、イベント発生場所をプレイヤーが探すようにした所が斬新だった。イベントの発生条件は日、時間単位で設定され、順番にクリアしなければならない。重要イベントを見逃せば、もうハッピーエンディングは見られない厳しさだ。だが条件を覚えれば、複数の女の子と同時に付き合うことは十分可能。同時に何人フォローできるか…。これもゲームの醍醐味の1つ。

トゥルー・ラブストーリー

■アスキー■PS■96.12.13



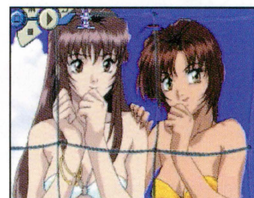
1作目は96年にPSで登場。最初に季節を選択して、1カ月の間に好きな女の子と仲良くなるのが目的。体験したイベントの画面を集めるのも楽しい。

生きた会話が楽しめるシステム

このゲームの特徴は、「下校システム」という画期的な要素だ。放課後に女の子と下校すると、2人だけの会話画面に突入。別れまでの制限時間内に、用意されたいろんな会話や行動ができる。だが好印象を与える会話は、当然、相手によって千差万別。しかもそのとき女の子が、主人公にどんな印象を持っているかも影響する。冷めた状態のとき恋愛の話をしては悪影響。逆にいい雰囲気のときに切り出せば、好印象と同時に特別な話が聞ける。ゲーム中に女の子をデートに誘うには、この下校中しか機会がない。制限時間内に、好感度を上げ、なおかつ逃げられる前にデートに誘えるか…。この駆け引きの難しさとドキドキは、同じシチュエーションの経験がある人ならとてもよくわかるはずだ。

Noël その他

■パイオニアLDC■PS■96.7.20



ビデオフォンを通して会話を楽しむという異色の恋愛ゲーム。ある夏休みの4ヵ月間、そビジュアルフォンで女の子たちと会話を重ねていく。

斬新なシステムが待たれる

リアルタイム性を追求したのが『ノエル』シリーズ。いつ繋がるかわからない電話を女の子との接点に採用。会話中の話題を拾い上げ、それをいつ使うかで、会話を自由に組み合わせられるのが面白い。電話が繋がりにくいなどの問題はあったが、実験作として評価が高かった。スゴロク＋恋愛というカップリングの『ネクストキング』は、サイコロの運次第で行く末が決まるので多人数プレイで遊ぶと、女の子を取り合ったりして盛り上がること必至。多人数で遊べる恋愛ゲームもあることを、教えてくれた作品だ。女の子と仲良くなる手段をクイズに置き換えた『ときめきの放課後』、スポーツチームを育てる『ドキドキプリティリーグ』など。これらはゲームの技術が進化したからこそ可能になった。

恋愛ゲームはやっぱシ

キャラだ

幼なじみで内気な16歳が理想の娘

アンケート結果からユーザーの好きなキャラクターの傾向を深読みしてみよう。恋愛ゲームの不動の設定は幼なじみだ。これは思い出を共有したいという願望だろう。小さな頃から身近にいて、好きなキャラを見守り続けるプレイヤーの設定は感情移入という点で最強なのかも？　また、恋愛ゲームは16歳、ロングヘア、女子高生が基本型か。『To Heart』の神岸あかりは、そのほとんどを満たしている。家庭的で、ほのぼのなごめる娘。いつまでも一緒にいたい存在。その娘との時間は、自分の心を解放できる本当の自分になれる（と思われる）一時なのだ。内気な娘も人気がある。積極的でおおらかなのは、この時代むしろ敬遠されるようだ。それは主導権はプレイヤーである自分が持ちたいという意志表示なのだろう。「俺が守ってやらなきゃ誰が守るんだ！」的な娘が今の時代に愛されているキャラクターなのだ。

■革新的なシステムをもてるか否か

恋愛ゲームのどこが好きかと聞かれたら、多くの人が「キャラ」と答えるだろう。でもキャラが好きになった理由は、絵がカワイイからだけだろうか？　中にはキャラの絵だけで人気となったゲームもあるが…。例えばゲーム中、表情が全然変わらない、または意味もない行動を見せられたらどうか。多分、そのゲームだけでなく、キャラ絵を見ただけでもきっと嫌悪感を覚えるはずだ。いくらキャラ絵がよくてもそれを活かすも殺すも、グラフィック、シナリオ、演出、そしてシステムのデキにかかっている。ただ全部の要素がそろっているゲームなんて、そうはない。ではどれが1番重要なのか。その答えは、過去の人気恋愛ゲームを見ればわかる。ここで紹介したのは人気恋愛ゲームばかりだが、どれも何らかの革新的なシステムを持っている。逆にキャラ絵は、最初は非難されたものもあるぐらいだ。システムさえしっかりしていれば、それだけキャラの魅力が引き出すことができるし、優秀な開発陣がいるともいえる。もし、あなたがキャラ絵だけで恋愛ゲームの購入基準を判断しているのなら、それはとても損なこと。だって他のジャンルのゲームは、システム面も注目して見ているはずでしょう？　むしろ恋愛ゲームこそまずシステムに注目すれば、より魅力的なキャラに出会えるかもしれないぞ。

ステムだ

■恋愛ゲームのどこに感情移入しますか？

●やはり、キャラクターの出来とストーリーの完成度です（埼玉県　会社員）
●キャラの仕種にひかれる（石川県　学生）
●多くのキャラの純粋な部分が画面から出てるとき（神奈川県　学生）
●何かしらのイベントなどで好きになっていく過程が良いです（埼玉県　公務員）
●どれだけ文章（テキスト）で感情を出しているか？　言葉をどう使っているか？　それがすべて（埼玉県　会社員）
●女の子が、主人公（自分）に、惚れていく（笑）過程。LoveLoveになってからは、あまり好きじゃない（東京都　会社員）
●落としてみたくなる。落とすと達成感がある（東京都　会社員）
●理想の恋愛ができるし、暖かい気持ちになれる（東京都　会社員）
●自分の気持ちがゲームの中でも行動として完全に出てくるところ（東京都　学生）

■恋愛ゲームはどう変わりますか？　どのようになって欲しいですか？

●もうしばらくは、大して変化しないと思う（神奈川県　学生）
●ゲーム中のメッセージがフルボイスになる（無記名）
●3DCGを使い、よりリアル指向が強まるでしょう。私は2Dが好きです（東京都　公務員）
●今のままでいいと思う（埼玉県　学生）
●決められたストーリーのみを追うのではなくて、よりゲーム中で自由にやって行けるものになっていって欲しい（東京都　会社員）
●どう変わるかというよりは、全体的に横並びな感じになってきている気もしますが（東京都　グラフィッカー）
●キャラクター先行人気の作品が出てくるのは変わらないが、ストーリーがもっとしっかりしてくると思う（東京都　会社員）
●人工知能つきのギャルゲーが出る！（東京都　学生）
●アニメ絵以外のギャルゲーがあっても良いと思う（埼玉県　プログラマー）
●アニメーションとの垣根がなくなっていくでしょう（東京都　会社員）
●出来すぎた環境ではなく、より自然なストーリーになって欲しい（埼玉県　公務員）
●プレイヤーの選択に自由がない。同じ断るにも言い方を選びたい（東京都　自営業）
●ゲームの中で、自分の名前を音声で呼んで欲しい。反応をもっとランダムかつ豊富にし欲しい（茨城県　自営業）
●より本物っぽくなるとか、ネットで恋愛ゲームみたいな感じになると思う。テレクラみたいな感じ（東京都　自営業）

■恋愛ゲームに問題点があるとすればそれは何ですか？

●キャラデザとゲーム内のグラフィックが全然違うことがあって興を削がれた（東京都　学生）
●絵が下手だとやる気が失せてしまう。画像のみのゲームとかゲーム性が薄いものが多い（東京都　会社員）
●シナリオの構造が単純なものが多いせいか、代わり映えしない（石川県　職人）
●よく、おまけ的なイベントのグラフィックがあるが、そのシーンへ至るシナリオの流れを重視するべきでは？（無記名）
●そりゃあもう、現実逃避でしょう（東京都　学生）
●どこかで見たと思える作品が多い（無記名）
●数が多い。質より量になっている気がする（東京都　学生）
●グッズ販売等、ユーザーを食い物にした極端な商業主義に走り過ぎるところ（茨城県　学生）
●有名声優を使えばいいと言うものではない（東京都　会社員）
●自分の名前を呼んでくれない（埼玉県　学生）
●疑似恋愛と言われる割には、内容が画一的で単純すぎてパターンになっている（茨城県　会社員）

総括　2次元のかわいらしさは現実を超える！

今回、恋愛ゲームをキャラとシステムにしぼって考えてみたのだが、恋愛ゲームを語るクリエイターの方の口調が熱いのに驚いた。プレイヤーに自分が創造した女の子を好きになってもらうことが、ゲームを楽しんでもらうことと、自覚しているからこそなのだろう。自分の娘をプレイヤーである見ず知らずの男に委ねる親の気持ち…なわけないか（笑）。しかし、年々恋愛ゲームのキャラかわいさ度はアップしていく。そのかわいさに比例してシステムも斬新になるかといったらそうでもない。ゲームの根幹を成すベーシックな部分は一朝一夕に事は進まない。キャラに流行があるようにシステムにも流行はある。しかし、酷な表現をすれば、キャラは消費されるが、システムは消費されない。どっちが大事なの？　という問いの答はこうだ。

「2次元のかわいらしさは現実を超える！」

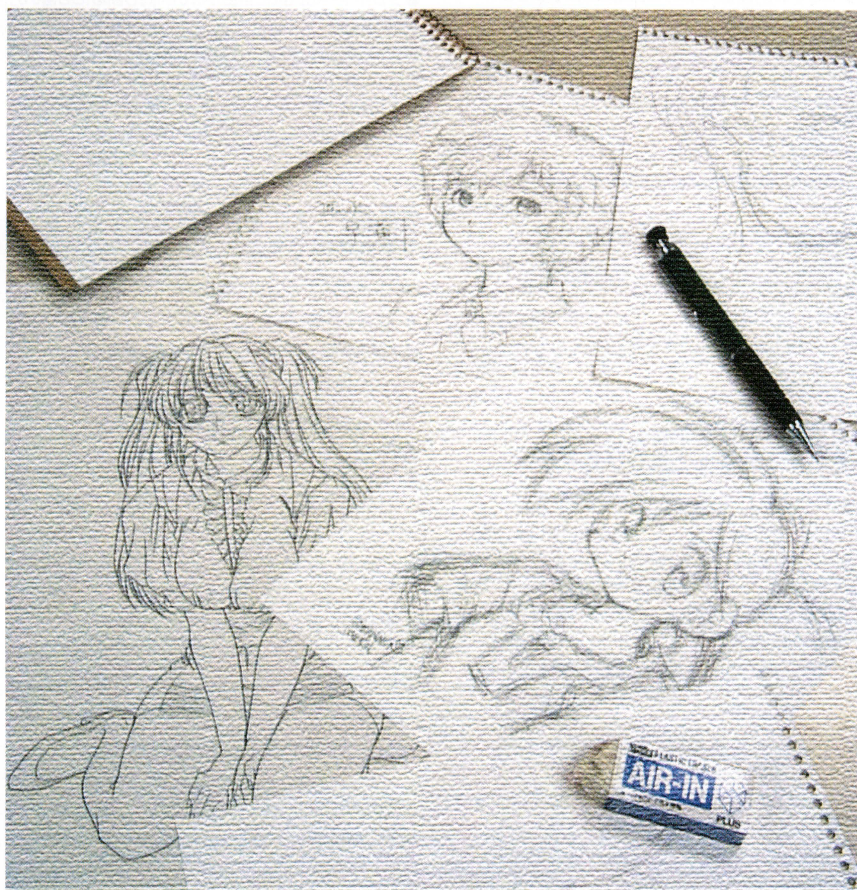
だからプレイヤーは感情移入し、女の子に夢中になる。このテーゼを実現するためにキャラとシステムは手を組むのだ。現実の女の子以上に魅力的な人間であるように、キャラとシステムは二人三脚でみがきあげるものなのだ。

がんばれ！　恋愛ゲーム。げーむじんは応援します！

■構成／文　編集部

Designer's way of thinking

注目のゲームデザイナーが語るキャラ作りAtoZ!!



GIRLS ON GAME

Within call Her breaths

ゲームキャラクターの創り方

モニター画面の中に
息づく架空の女の子たち。
現実にはいないのに、
たしかにそこにいる
と感じる存在感。
一般に言われる
「キャラが立つ」とは、
キャラがプレイヤーの
心の中で一個の人格として
自立すること。
そんなプレイヤーの
心を魅了する
ゲームキャラクター
創りのプロに、
「キャラの立つ」極意を
インタビューした!

――まず、横田さんのキャラクター創りの方法からお聞きしたいのですが。
横田：とりあえず最初に、シナリオライターさんから、例えば「髪形ならショートがいい」とか「ロングがいい」などの指示があるので、その指示に沿って、自分の考えを入れながら描いてます。でも、シナリオライターさんからの指示が細かくあってもなくても、自分的に描きやすさは変わらないですね。強いて言えば、キャラクターのニュアンスがちょっと変わるくらい。やはり、自分の頭の中にある引き出しから、アイデアを少しずつ出して、キャラクターを作っていくのが僕の基本なんで。まぁ、仕事なので何でも自由にやれるわけではないのですが、気をつけている点はあまりないですよ。ただ、自分の考える範囲内で、突飛な髪形のキャラクターなどは作らないようにしています。それと、似通ったキャラは出さないようにしてますね。でも後で見てみると、描き分けてないんですけどね。みんな並べると双子か三つ子か？　みたいな(笑)。いやいや、やはりそんなこと言っちゃいけないなぁ。ちゃんと気をつけてやってますよ(笑)。
――気をつけてるというよりは、御自身の経験からくるものなんですね(笑)。
横田：全然。僕自身、経験は身になってませんけどね。僕、下手なんで。キャラクターデザイナーを目指すなら、僕なんかを参考にしたらダメですよ(笑)。まぁ、それでもキャラクターをトータルで見て、いいバランスに仕上げられるというのは経験のおかげかな。ゲームのグラフィックって、ひとつパースをとって、よく見てみると、かなりインチキが多いじゃないですか。「コレ、地平線どこにあるの？」とか。でも変だとわかっていても、全体で美しいならそれでいい。あえて、そうすることもあるんです。でも気づかなくて、後から見てそうなったこともありますけどね(笑)。

キャラ単体ではなく、トータルでバランス良く仕上げることが大事

Designer s way of thinking 1
MAMORU YOKOTA
横田 守

セガサターン版『慟哭　そして…』のキャラクターデザインを務めた横田守氏。オリジナルでのコンシューマゲームのキャラデザは、まだこれ1本だけだが、PC版ソフトでは数多くの名作を持つキャラデザ界の実力者である。今回、横田氏にキャラの在り方についてお話をうかがった。

スタジオラインホームページより

かなりのキャラクターを描いているから髪形のパターンがなくなりそうです

――でも実は横田さんならではの作画上のテクニックとかあるんじゃないですか？
横田：(苦笑)…ないんですねぇ。色使いもそれほど工夫してませんし。ホント、普通なんですよ。とりあえず顔の表情は、おとなしい感じのキャラクターだったら、その子の表情が崩れないように描いているくらいかな。で、何か突飛なイベントがあった時に、いきなりその子の表情が崩れる





横田 守

「スタジオライン」代表取締役。『野々村病院の人々』『河原崎家の一族』『遺作』などのPC系ゲームのキャラクターデザインを主に手掛け、熱狂的な支持を得る。最近ではセガサターン版『慟哭　そして…』のヒットで、一般層にもファンを増やしている。現在は、自社ブランド「テリオス」で10月に発売を予定している『Septem Charm　まじかるカナン』(PC版)の制作に追われる毎日。

と、その子に対してユーザーさんの親しみが湧いたりするじゃないですか。そういう意外性を出すのは、すごく大切なんです。髪形に関しては、さっきも言ったけど、突飛なのを描かないぐらいかな。ホント、いっつも苦しんでますからねぇ。今までかなりキャラクターを描いているので、もうすぐ髪形のパターンがなくなるんじゃないかと、実は心配してるんです(笑)。

――では、キャラクターを描いていて、自然に力が入るところなどありますか？

横田：そうですね。特別に「ここだ！」というよりは、全体的に力を入れてますね。一番難しくて気を使うのはキャラクターを1体描いて、時間を置いてまた描いても別のキャラクターにならないようにすることかな。僕、すぐ描き方忘れちゃうんで(笑)。

常にユーザーを意識して取り組んでいます

――では次に横田さんは、ユーザーを意識した作画を行っているのでしょうか。

横田：自分が好きで描いてるだけなら、それは仕事じゃないですからね。ちゃんとユーザーは意識しています。(ユーザーは)どんな物を見ればうれしいのだろうか？とか。街を歩いている女の子の格好を見て、アクセサリーや洋服をチェックしたりしていますよ。ファッション誌も買いますし。とはいっても実際キャラクターに着せる服が、前の物と色を変えただけとかありますけどね。「ファッションはわからん」というのが本音です。また、ゲームだったらストーリーに沿って(そのキャラクターに好感を持ってもらうためには)どういうデザインにしたらいいのかを、常に自分の中で考えています。

――ゲームだとキャラクターの受け入れられ方がCGだけではなく、声優やストーリーも絡んできますが、その辺の考えはどうですか？

横田：最近、自社ブランドを立ち上げたんで、自社ブランドの方はストーリーにも関わっています。大変ですけれど、トータルに自分でプロデュースした方が、気持ち的に楽なんですよ。逆に自社ブランド以外の仕事に関しては、トータルな部分とかは他の会社にお任せして、自分は絵の部分を精いっぱいやるというスタンスです。でも僕自身、辻褄合わない事が嫌いなんで、自社ブランド以外の仕事でも、ストーリーとかちょこちょこっと口出しさせてもらいますけど。やはり納得できる仕事をしたいですからね。でも、ストーリーの方向性までは文句言いませんよ。面白い面白くないは、遊んでくれるお客さんが決めることですからね。

――では、お客さんがない状態、つまり好きに描いていいのならば、一番何を描きます？

横田：それ、一番難しい質問ですね(笑)。うーん、40代くらいの中年のおっさんですかね。ごっつい探偵タイプ。歳を重ねた人の方が描いていて楽しいんですよ。僕のイメージと合わないですか？　でも、ちょっと前まで『クライングフリーマン』のビデオの仕事とかやってたんですよ。『代紋TAKE2』とか。その時はさすがに強面のオヤジオンパレードだったんで、楽しいとか思わなかったんですけどね(笑)。

基本的にモデルはいません。参考にするのは人間の仕草

――『慟哭 そして…』についてですが、初のコンシューマ作品で気を使った部分などありますか？

横田：別にそういうことは気にしなかったですね。『慟哭 そして…』は、ほとんど設定も決まってなかったんですよ。初めに打ち合わせしながら「こんな感じでどう？」と、聞きながらいい感触を得た意見やイメージを修正しながらパターンを出して、キャラクターを描いていきましたね。

――『慟哭 そして…』の中で、横田さんの一番気に入ったキャラクターは誰ですか？

横田：神田川のじいさん。描いてて楽しいんですよ、女の子より(笑)。あっ、でも誤解しないで下さい。生身だったら女の子の方が好きですよ。でも生身を見て絵に活かすというのはないですね。見ても「あぁ、目の正月だ」と思うくらい(笑)。友達と煙草吸いながら、ヤンキー座りして見て「ああ、いいねぇ」って。質悪いですね(笑)。

――じゃあ基本的にモデルはいないんですね。

横田：街で人を見るにしても、参考にするのは仕草の方ですね。アニメーションの仕事をしている時は特に思うんですけれど、漫画ばかりを見るよりも、実際の人の動きを見た方がいい。デフォルメした動きも大切なんですけれど、背景と合わせた実物を常に頭の中に入れた方がいいんです。キャラクターだけ描くのではなく、背景までもしっかり描くという考え方や仕事が、僕の基本なんです。キャラクターデザインというのは総合的に絵を描いていて、それが部分的に評価されたものだと思ってますから。



■取材・文／北岡雅可





実は女の子よりも、40代くらいの中年が描きたい。

新作ゲーム情報と秘蔵CGが見られる

横田さんの会社である「スタジオライン」のホームページ。横田さんを含め、所属するアニメーターやイラストレーターのCGを見ることができる他に、なぜかビストロラインというお料理のコーナーまである。メールでの質問も受け付けており、親しみやすいコンテンツが満載。

「スタジオラインホームページ」
http://www.st-line.co.jp

横田氏、初のオリジナルコンシューマ作品『慟哭 そして…』

●セガサターン●発売中●価格6800円●ジャンル/トラップアドベンチャー●メーカー/データイースト●描き下ろしトレーディングカード、『慟哭2』(仮) 設定資料集、ドラマCD同梱の20, 000本限定版『慟哭 そして… ファイナルエディション』も発売中

山麓の高校に通う学生が主人公（プレイヤー）のAVG。ある日、帰宅中に乗ったバスが事故に遭い、同乗していたクラスメイトの女の子とともに気を失ってしまう。意識を取り戻した時には、なぜか廃屋の部屋に閉じ込められていた…。殺人者の手から逃れ、廃屋から脱出することが目的だが、アイテムを使用することで行動の選択肢が増え、ストーリー展開が異なっていく。8/6に発売された2万本限定の『慟哭 そして…ファイナルエディション』には、「設定原画200点以上から厳選した設定資料集」や、描き下ろしトレーディングカード、笹本梨代の等身大フィギュアの抽選プレゼント応募ハガキなど、ファンなら感激のグッズ付き。



→横田氏の描くかわいいキャラ達の、ドキドキするシーンもいっぱい





自分のキャラを好きになるコトが一番大事ですね

Designer's way of thinking 2
SANAE CHIKANAGA

近永早苗

PC版『Little Lovers』では、聡明で瑞々しいキャラクターを創り出した近永さん。描線を極力抑えたシンプルな作画で、キャラクターたちの心の内面までも生き生きと表現し、多くのファンを魅了した。彼女が心掛けるキャラクターデザインの極意とは何だろうか？

キャラにはモデルになったタレントがいます

——初めまして。今日はよろしくお願いします。

近永早苗氏（以下、近永）：こちらこそ、よろしくお願いします。

——まずはパソコン版の『Little Lovers』と今冬発売予定のPS版『Little Loversシーソーゲーム』についてお伺いします。今回のキャラクターデザインは大変でしたか？

近永：いえ、それほどでもなかったですね。でも、注文を受けてから初めてラフを送った時は、もの凄く少女マンガっぽかったんで、イシイさん（『Little Lovers』シリーズのディレクター）から「もっとシンプルに」って言われて、それを直したらOKでした。

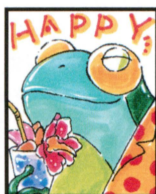
——キャラを作る段階では、どの程度の設定が決まっていたんですか？

近永：今回の場合は名前と年齢、あと、活発タイプとか優等生タイプとかの大まかな性格だけですね。それに「タレントで言うと誰々みたいな」といった具体的なイメージをいただいただけです。

——タレントのモデルがいるんですか？　具体的に言うと、くるみは誰なんですか？

近永：あはは、それを言うとファンの方に怒られちゃいますから、秘密です。

——『シーソーゲーム』ではパソコン版の3人プ



近永早苗
PC版『Little Lovers』『Little Lovers 2nd』。今冬発売予定のPS版『Little Loversシーソーゲーム』のキャラクターデザインを手掛ける。元アニメ作画監督。

ラス3人、合計6人のキャラが登場するわけですが、6人を差別化するのは、やはり大変だったんでしょうか？
近永：う～ん、やっぱり初めから性格の設定がしっかり分かれてましたし、最初の3人とキャラが被らないように考えていけばよかったので、作業的には大変じゃなかったですね。
――ゲームのキャラをデザインするにあたって、どんなところに気を遣いましたか？
近永：そうですね…主人公は主人公らしく、脇は脇らしく、ってコトかな？　具体的に表現するのは難しいんですけど、描いてみたキャラに何となく主人公のオーラみたいのがあれば、それでOKっていう…スゴク感覚的なんですけど、気を付けてはいます。やっぱり、ゲームをプレイした人に「脇で出てきた娘の方がいいじゃん」って言われたら悲しいですからね。あとは、キャラの性格に合った雰囲気…活発な性格はショートカットで肌も健康的にしたり、翳りのある娘は髪型で少し顔を隠したりして、見た目ですぐタイプがわかるようにしてますね。

「あなたが好きよ」って感情を瞳に宿らせてるんです(笑)

――では次に、キャラクターの創り方についてお伺いしたいんですが、キャラクターを創られるときは、まず顔などのビジュアルが先にあって性格が決まるのか、それとも逆に性格やタイプを練ってから絵ができるのか、どっちなんでしょう？
近永：やっぱり、内面が先ですね。自分で創るにしても設定をいただくにしても、まずその娘がどんな娘か、っていうのがある程度決まってないと表情とか作れませんね。やっぱり、その娘の性格によってヘアースタイルとか、服装やポーズなんかも絶対違ってくるんですよ。漠然とでも性格は必要ですね。
――作画について、一番気を遣ったり、時間をかけるのはどういった点ですか？
近永：表情はもちろんですね。これは気を付けるのが当たり前。あとは、ポーズかな？ 性格によって、こんなポーズはとるわけないっていうのがありますから。『シーソーゲーム』のキャラの立ちポーズでも、キャラによってある程度考えて変えてます。あと、同じようなポーズが続かないようにしたり、手の表情なんかにも気を配ってます。
――手の表情はすごくよくでてると思います。何かで研究されてるんですか？
近永：いや～、手はスッゴク難しいんですよ。自分の左手を見ながら描いたりもするんですけど、やっぱりファション誌や映画雑誌なんか見ると、手の表情に注目しますね。指先とか自然な左手の位置とかスゴク気になります。いかにナチュラルで、いろんなバリエーションを持たせるかに苦労してます。頭使いますよ。
――近永さんのキャラの眼はスゴク女性的で、印象深い眼をしてると思うんですけど、やはり眼を描くときは力が入りますか？
近永：そうですね…瞳の透明感には気を遣いますね。今回のゲームでは着色は色指定なんですけど、自分で着色するときはアレ塗ってコレ塗って、消して…みたいな(笑)。時間かかりますよ。あと、これは出てないと思うんですが、眼を描くときは見る人に「あなたが好きよ」って訴えかけてるような、プレイヤーに好意を抱いてるような眼を心掛けているんです。あはは、照れますね。
――いやいや、恋愛ゲームにそれは大事だし、実際よくでてると思いますよ。ところで、頭身的なバランスについては、どのようにお考えですか？
近永：う～ん、全体をパッと見たときの印象で、結構、感覚的です。あまりにも頭がデカかったりするのは気を付けますけど…。
――性格によって背の高さを変えたりは？
近永：しますよ。例えば、くるみはスポーツやってるから背が高いとか、あやは性格からして背が高いとちょっと怖くなっちゃうんで、少し低めにしてみたり。多少は考えますね。タイプによっても、足首の太さや胸の大きさを変えてみたりしたんですよ。でも、それは自分の中だけのことで、集団作業に入ってからは、結局うやむやになっちゃったんです。

キャラクターはゲームの玄関ですから責任は重大です

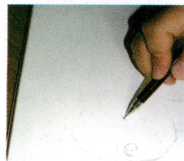
――キャラの服装も近永さんご自身がデザインされるんですよね？
近永：そうです。今回のキャラは高校生なので、ティーンズファッション誌などを参考にしたり、くるみなどの快活なキャラには男性的なファッションも取り入れたりしてます。
――キャラを創る時には、どの程度ユーザーさんを意識されるんでしょうか？
近永：決して独りよがりにはならないように気を付けてますね。やっぱり、キャラクターデザインはゲームの玄関ですから、絵で敷居を高くしちゃったらユーザーさんに買ってもらえなくなっちゃうでしょ？　それを考えると、ある程度万人向けの、入りやすいキャラを描かないといけないと思うんですよ。でも、あまりユーザーさんを意識して媚びすぎちゃってもダメだし、その辺は当人のバランス感覚の問題でしょうね。あとは、自分で納得できるものを創り上げていくだけです。
――では、キャラクターはウケる要素を狙って作るものじゃないと？
近永：う～ん…。嫌われたり、シナリオのジャマにならなきゃいいとは思いますけどね。やっぱ



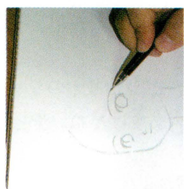


キャラクターの描き方

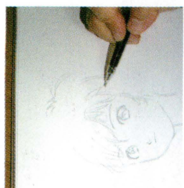
はたしてプロは、キャラをどこからどのように描くのか。気になったので実際に描いてもらった。



1.顔の輪郭から描き始める
頬の膨らみに注意をはらいながら、顔の主線を繊細なタッチで描き始める。



2.顔の構成要素を描く
鼻、口、目と眉毛まで一度も描き直すことはない。さすがプロ！



3.瞳の表現、髪のバランス
瞳のハイライトを効果的に描き、特徴的な髪は無造作にふっくらと。



4.全体をまとめる
髪の先のウエーブでバランスを調整、くるみの出来上がり！

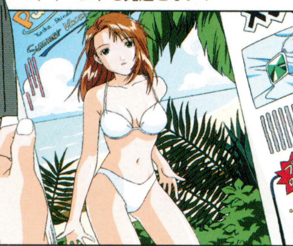
り、自分が楽しくて、描きたいものを描かないといいモノはできませんね。

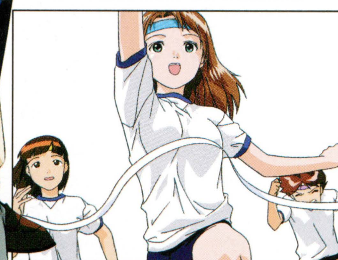
——ズバリ、キャラクター作りの極意とは？

近永：あはは、そんなものあったら誰も苦労はしないですけど、そうですねぇ…私の場合は「自分のキャラを好きになる」かな？　そのキャラが好きじゃないと描けないですし、より魅力的にするためにアレコレ調べたり考えたりするパワーが湧いてきませんよ。楽しく描けなきゃいい仕事はできません。それに楽しんで描くと、絵にも出るみたいで、そういう時の仕事は自然と評判がいいんです。「そのキャラを好きになる」それがすべてです。だから自分のキャラはみんな好きです。

■取材・文／渡辺祐二

↓お約束のイベントはもちろん、デートイベントも見逃せない！





↑ゆりかの透明感あふれる瞳に注目

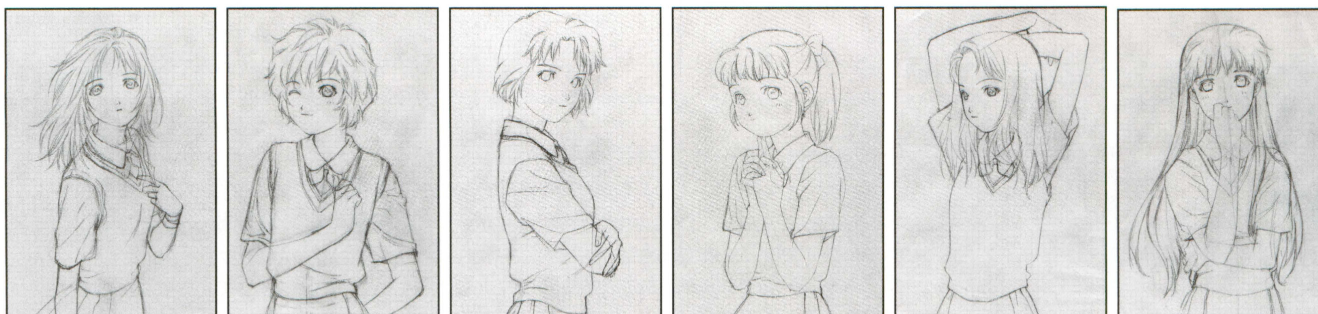


『リトルラバーズ シーソーゲーム』

●NTT出版・日経映像●今冬発売予定●価格未定
●恋愛シミュレーション●1人プレイ

ライバル3人を相手に 1人のヒロインのハートを奪い合う! 新感覚恋愛ゲーム!!

このゲームは、恋愛SLGのときめきを加味した4人まで対戦可能なボードゲーム。PC版『リトルラバーズ』の人気キャラ、さゆり、あや、くるみに新キャラ3人が加わった計6人の美少女が恋愛対象。その中からターゲットを1人選び、立候補したライバル3人と彼女たちを奪い合い、恋の駆け引きを楽しむのが目的なのだ。ズルいカードで出し抜くか、正々堂々、自分を磨いて追い越すか、プレイヤーの人間性が試される要素が楽しい。



SANAE CHIKANAGA ROUGH SKETCH



シルエットになった時でもわかるキャラクター創りを

Designer s way of thinking 3

RYO SASAKI

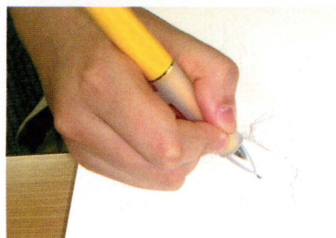
佐々木 亮

この秋発売される『だんじょん商店会 ～伝説の剣はじめました～』のキャラクターデザインを担当された佐々木亮さん。可愛らしい絵柄と丁寧なタッチの描線から伝わるのは、キャラクターの暖かさと優しさだ。恋愛ゲームとはジャンルは違えど、今回げーむじん期待の作家としてご登場していただいた。

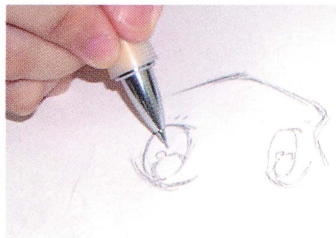
──まずこのゲームのキャラクターデザインを手掛けられた経緯というのは？
佐々木：シナリオの藤浪智之はもともとテーブルトークRPGのゲームデザインをやっていまして、それとは別に2人で「こんなのやりたいねー」なんていう企画をちょこちょこと雑誌などに持ち込んだりして、その中からできたんです。
──そうすると最初はゲームのキャラクターとは限定せずに考えてた？
佐々木：マンガでもゲームでも、ふだん仕事場で延々と企画の話はしているので、そういう意味ではキャラクターについても、1日中考えちゃってます。でも今回の作品は、最初からゲームのキャラで考えてました。主人公の女の子は透明感を出したかったんですよ。キャラクター性とか「こんな過去や、こんなふうな物語があったうえでいまここにいる」みたいな背景を作り込まず、必要最小限の状況設定はあるけれど、思い入れをしてもらうために、キャラクター的にはあまりイメージを強くしないようにと。逆に周辺のキャラについては、お話を展開して行くため特徴づけにわりと注意を払ったつもりなんですよ。
──サブキャラクターから世界観を感じとってもらえるような？
佐々木：はい。ある意味では恋愛ゲームの主人公キャラとも印象が近いかもしれません。
──配役上のバランスとかは考えました？
佐々木：そうですね。私の場合、好きなタイプの女の子ばっかり描くんじゃなくて、おじさんおばさんとか描いたり、押す人がいたら引く人がいたりとバランスを考えます。それがお話として回るような感じだと、その人たちが一枚絵の上にいた場合も描きやすくなるんですよ。



キャラクターの描き方



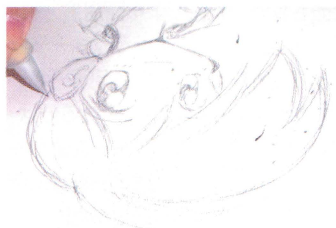
①顔の輪郭を決める
丸く顔の大きさを決めてから頬の輪郭を描いていく



②瞳は丁寧に
瞳の表現ひとつでがらっと印象が変わる。気持ちを込める



③表情を作る
口まで書くとキャラが生き生きと存在を主張する



④髪は特徴をつける
髪はシルエットになってもわかるような特徴をつける



⑤全体を整える
瞳の澄んだアスカの出来上がり！

—そういうバランスと個々のキャラと、どちらに比重が？
佐々木：キャラクターと世界観っていうのはわりと両方が影響し合ってるので、どちらか一方だけ、というものではないと思います。
—キャラクターの絵柄と内面性も一緒に浮かぶんでしょうか？
佐々木：もちろん企画の流れからくる順番はあると思うんですよ。全体の背景があって、そこにこういうスタンスのキャラを置こうっていう。でもシナリオの人とかがネタとしてキャラクターを膨らませていくのと、デザイナーが絵の部分で膨らませていくのは今回は同時進行でした。ただ、敢えてどちらが先かと言えば、内面からの方が大きいとは思います。で、「こういう内面のキャラ」っていうのを膨らませていく過程で、例えば……外の輪郭というかフォルムみたいなものもわりと同時に出てきた、というような感じです。

"ないものリスト"を作って違和感のない世界観を設定

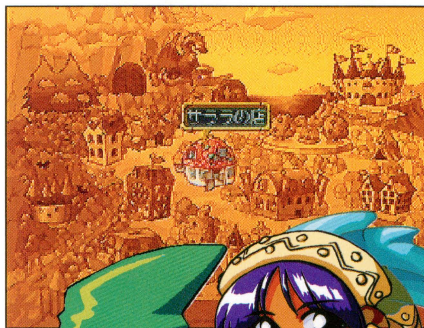
—最初に浮かんだサブキャラは？
佐々木：このアスカっていう子なんですけど、ファンタジーRPGなので勇者がいて魔王退治をしてダンジョンに潜ってっていう、すごくありふれたシチュエーションをやりたかったんです。で、勇者が元気な女の子っていうのもいいよねっていう。
—このキリールさんというキャラは？
佐々木：これはですね、このゲームの舞台が山があって街があって、山の中にダンジョンがあって、その中にいろんなアイテムがあってという設定なんですけれど、そこを研究している"ダンジョン研究所"っていうのが街の中にあるんですよ（笑）。で、そこの研究所長さんで、インテリなん

『だんじょん商店会～伝説の剣はじめました～』

●講談社●10月29日発売予定●5800円（予価）●魔女育成RPG●1人プレイ

魔女の店育成RPG登場！

このゲームは冒険者が主人公ではなく、冒険者を相手にお店を経営している魔女の女の子が主人公。主人公（＝プレイヤー）のサララは、不思議なアイテムが眠るダンジョンのある山の小さな街でお店を開く…。商売を続けてお金を稼ぐ一方、様々なアイテムを集めていくのがゲームの目的。店を大きくすることに燃えるか、勇者パーティと仲良くなって冒険に旅立つか、など様々な結末が楽しめるRPGだ。ファンタジーの世界を、冒険者の視点でなく、店を経営する者の視点から描いた設定も新鮮。



←MAP上の「サララの店」を中心として物語は展開される



この人と友達になりたい！想像力をかきたてられるキャラデザは魅力的

だけれどもちょっとヌケたところのあるお姉さん。金髪に青い目だけど、それだけだとステロタイプな優等生っていうよりは、少しソフトな感じに工夫しました。

――これがつり上がった眼鏡だとまたキャラクターが変わっちゃうんでしょうね。

佐々木：そうですね、それとこの物語はいちおう中世っぽいファンタジー世界が舞台という設定なので、現代風の眼鏡の縁を連想させるようなものにはしないようにとか。もちろんゲームの世界は実際の中世とは全然別のもので、わりとあれこれ都合のいいところというのはあるんですけど、その中でも、服にファスナーがあったりとか、そういった明らさまに近代的なイメージのものは出さないという方針でやってました。

――藤島康介さんも『サクラ大戦』でファスナーは付けないようにしたと言ってました。

佐々木：なるほど（笑）。私たちも、例えば現代のアルミサッシみたいな大きなガラス窓とか、ファンタジー世界では違和感のあるようなものは避けようということで、“ないものリスト”っていうのを作ったんです。最初企画を立てて絵を描くときに。

――このゲームに限らず、キャラ創りで一番気を付けて描かれるところは？

佐々木：亡くなられたアニメーターの森康二さんという方が生前におっしゃってた話があるらしいんですけどシルエットになったときにキャラクターがそのキャラクターだってわかるような特徴があると良いという。

――髪の毛のギザギザとか？

佐々木：ええ、あと立ち方とか。ゲームのキャラのそういう情報って大事ですよね。格闘ゲームのキャラとかも。現在そういう流れがあると思うんです。

――佐々木さんにとって魅力的なキャラクターとは？

佐々木：こんな人と友だちになりたいなあという人とか、背景に何かがあるんだなっていう想像力がかきたてられるようなキャラクターデザインは魅力的だと思います。絵のうまいへたとは関係なく。

――大好きという『サクラ大戦』については？

佐々木：誤解をおそれずに言うと、すごくけれん味があって魅力的だと思うんですよ。

――ある種“お約束”の快感みたいな？

佐々木：はい。そういうのを恥ずかしがらずにやっちゃうというのが。よくありがちなのがマニアックに走ったり、悪ノリめいたものになってしまっていたりとか、偏った方向に行きがちだと思うんですよ。そうならない懐の深さみたいなものを感じます（笑）。

■構成・文／相原亨



佐々木 亮

91年よりイラストレーター、マンガ家として活動する。主な作品に『宇宙おてつだい☆やよいさん』『冒険者入門』（藤浪智之と共著）がある。





↑お店に入ってきた勇者少女アスカ。店の前に陳列する商品によってお客も変わる



↑ダンジョン研究所にいる美人の学者先生。でも研究のこと以外はまるでダメ





↑登場キャラクターはみんなかわいい。ナユタはエキゾチックで魅力的





新バージョンも続々登場!! 全世界同時発売

プレイステーション専用コントローラ

オプテックの ワイヤレスシステム第1弾

11月26日発売(予定)

これからはワイヤレスの時代だ!

従来のワイヤレスデュアルショットから進化したこの新しいワイヤレスコントローラシステムでは、受信装置が今後発売されるワイヤレスコントローラに完全対応します。

※品切れが予測されます。お早めにお店にご予約下さい。



受信装置

ワイヤレスデジタルショット



目に優しい!! 画面から5m離れて遠隔操作

省電力設計!! 電池寿命が長持ち100時間

操作がスムーズ!! 高速処理カスタムICを搭載

多人数対応!! 4人同時にプレイができる

色で選べる全5色

■ライトグレー ■ブラック ■クリア
■クリアブラック ■クリアブルー

※3~4人で使用される際にはソニーコンピュータエンタテインメント製マルチタップ(別売)が必要となります。

ワイヤレスデジタルショット

(コントローラのみ)

この商品をご使用の際は、専用の受信装置(別売)が必要となります。ワイヤレスデジタルセットをお買い求め下さい。



びっくり値▶ 標準価格 2,200円(税抜)

ワイヤレスデジタルセット

(コントローラ+受信装置)





家族や友人といっしょにプレーしたい人のために、ワイヤレスデジタルショット(コントローラ)単品も発売されます。

2つセットで 標準価格 4,400円(税抜)

株式会社 オプテック 東京都新宿区西新宿3-17-7 西新宿TOKビル4階 ユーザーサポート:(03)3375-4751

OPTEC

熱中！メカニック対談

KOUSUKE FUJISHIMA PRESENTS

藤島康介のスキスキ！ゲームメカ

TAKE 5 サイバーボッツシリーズ

SUKISUKI! GAMEMECHA

金属同士がぶつかりあう音、ガキーン！ ギョイーン!! がいいんです！

Profile

●藤島康介
(ふじしまこうすけ)
漫画家。『月刊アフタヌーン』(講談社)誌上で『ああっ女神さまっ』を連載中。ほんとにゲームメカが好きな人。『超限定版サイバーボッツ』(SS)は必死で予約して購入したらしい。

●醤野貴至
(しょうのたかし)
開発本部　第1制作部
プロデューサー
究極の夢はシーハリヤーで通勤すること(本気)。

●中野雄天
(なかのかつひろ)
開発本部　第1制作部
グラフィック担当
最強メカ制作に命を賭けるナイスガイ。

卑劣なワザの数々がプレイヤーを熱くさせる！はちゃめちゃロボット格闘ゲー『サイバーボッツ』はスゴイ！

喰らうとイヤな攻撃って、自分でやりたくなりますよね！

──藤島先生は『サイバーボッツ』のメカのどういうところがお気に入りなんですか？

藤島：極端なところですね(笑)。

醤野：ワハハハハ！　そうですねえ。たしかに極端なゲームですねコレは。

藤島：そうなんですよ。でもそこが良いんです。喰らうとイヤな攻撃って、自分でやってみたくなるじゃないですか。そういう爽快感みたいな部分が魅力だと思うんですよ。それと、技が豊富なわりに、使用するボタンが少ないのもポイントですね。少ないボタンでいろんな技が出せるのはウレシイですよ。

醤野：そういうバランスはあまり考えてなかったんですけどね(笑)。ただ、必殺技に関しては、やる側のことを考えて作っていたというのはあります。やられるのはイヤだけど、やる側は気持ちいいじゃないですか。そういう部分の気持ち良さは追求したつもりなんですけど。

藤島：スーパー8(エイト)を使っているんですけど、あれなんかはスッゲー強いじゃないですか。足に当たり判定ないのに、攻撃判定はあったりとか。

醤野：うっ…、わかっちゃいましたか(笑)。

藤島：まあスーパー8を使っている理由には、デビロット姫のキャラが気に入っているというのもあるんですけど。

醤野：実は、最初にデビロットのキャラクターデザインが出てきた時は困ってしまいまして。というのは、元々はリアルな世界観が企画にはあったんですね。そこにデビロットが出てきてしまって…、でもデザインした西村キヌはすごい気合いが入っていて「これはこういう感じで出すんですよ！」とか言われてしまって(笑)。それでストーリーを作っている人間と相談して、結局ああいう形で落ち着いたんですよ。

藤島：登場人物の中では、デビロットがいちばんキャラ立ってますもんね。

醤野：そうですね。今では出して本当に良かったと思ってますけど、企画当初は悩みました。

藤島：逆に、デビロットが出ることで、世界観がハッキリしたんじゃないですか？

醤野：そうかもしれませんね。企画側で考えていたリアル路線のストーリーが、さらに広がった感はありましたね。



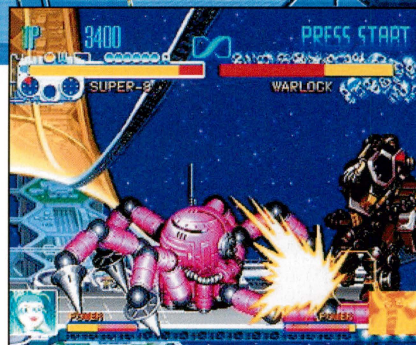
©藤島康介



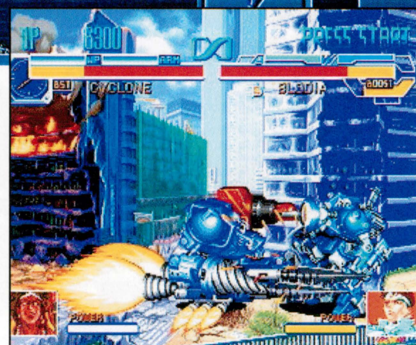
サイバーボッツシリーズ
カプコン
ロボット格闘　1～2人プレイ



スーパー8
あまりのタコ足に手も足も出せない状態。自分で使えば気持ちイイが、敵に回すとイヤなマシンである



↑巨大なマニピュレーターともいえる「タコ足」が最大の特徴。しかし6本しか足がないのでタコじゃないかも

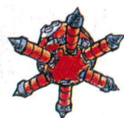


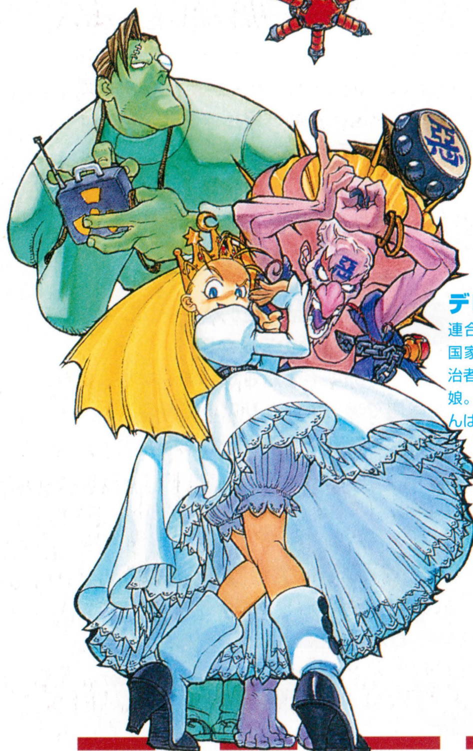
↑ガルディンタイプに強化されたドリルを装備したタイプ。地雷やデスドリルなど、かなりイヤらしい武器が満載

藤島：スーパー8の気持ち良さはデビロットに由来していると思うんですよ。コイツは悪なんだから、もっと悪どいことをしても良いんだ、いや、もっと悪どいことをしてやろうという気分になりますよ(笑)。
醤野：技のド派手さもデビロットなら納得できるという部分もありますからね(笑)。

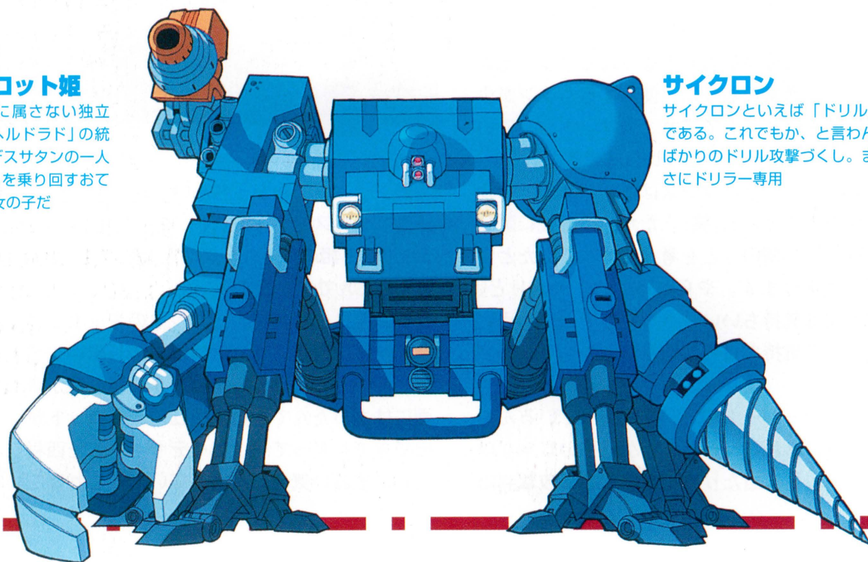
『サイバーボッツ』は全体的にかなりインチキくさいですよね(笑)。

中野：僕はレプトス担当だったんですけど、ちょうど後ろの席にフォーディの担当が座っていたんですよ。その彼が「どうだ、こんな強い技を作ったで！」って見せに来るんで、こりゃ負けられへんなって、もっと強くて悪どい技を作ったりしましたよ(笑)。それがどんどんエスカレートしていったんですね。
醤野：企画泣かせなんですよ。それぞれが自分の担当したキャラを強くしようとするんで、後でバランスをとったりまとめたりする企画側はエライ苦労しましたね。
藤島：ワハハハ(爆笑)。みんなワガママだから。それで必殺技がド派手なんですね。
中野：みんな後半では悪ノリしてきちゃって、ショック度が低いねえとか言いながら派手にしていったりして(笑)。
藤島：足がちぎれたりするのは良いですよね。
中野：プログラマーが悪ノリして勝手に作ってしまったんですけどね(笑)。パーツが分割で構成されているんで、ああいうことができたんですけど。
醤野：普通、ウチがやっている対戦格闘ゲームではキッチリと舞台設定とかを作るんですけど、『サイバーボッツ』ではキャラありきで進んでいたんです。社内でも珍しいですね、こういう形で完成したゲームは(笑)。
——メカ設定もしっかりした作りですよね。
藤島：そうなんですよ。設定資料集とか買って見たんですけど、細かく設定されていてスゴイですよね、アレは。
醤野：キャラクター担当の人に考えてもらったんですけど、実は社内でもああいうのを考えたい人が多かったんですよ。作ってる間に、頭の中でこういう動きをするから内部構造はこうだろう、みたいなものがあったようで、じゃあそれを紙に書いてよ、みたいなノリですね。
中野：かなりインチキですよね(笑)。
藤島：でも『サイバーボッツ』は全体的にかなりインチキくさいですよね(笑)。武器にしても、撃っても撃ってもドリルが生えてくるし。
醤野：インチキだらけですね(笑)。でもまあゲームだから……ということで(笑)。
中野：なんだかドリル好きが多いんですよ、ウチの開発チームは。武器がドリルばっかで(笑)。
——そういえば多いですね、ドリルメカって。
醤野：武器に困ったらドリル付けとけってぐらいで、スタッフはドリル大好きですね。





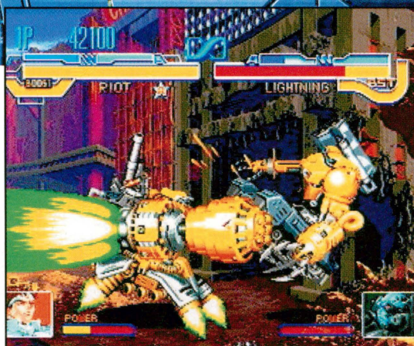
デビロット姫
連合国に属さない独立国家「ヘルドラド」の統治者、デスサタンの一人娘。VAを乗り回すおてんばな女の子だ



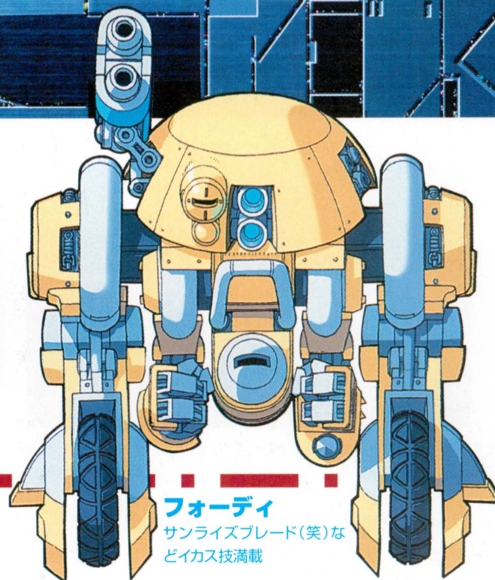
サイクロン
サイクロンといえば「ドリル」である。これでもか、と言わんばかりのドリル攻撃づくし。まさにドリラー専用



↑偵察・哨戒目的で作られた機体を改修したもの。小回りがきく。アイアンネイルはボト●ズファン必見の必殺技



↑新開発のロケットアームを装備した最新コンポーネント。脚部のターボジェッツで高機動も確保した全領域強襲型


フォーディ
サンライズブレード(笑)などイカス技満載

藤島：ドリル楽しいですよねえ。前回の『バーチャロン』でもそうでしたけど(笑)、やっぱドリルは男の子の必需品ですよね！

　あ、必殺技といえば『サイバーボッツ』には男の技「ロケットパンチ」もありましたね!?

謽野：ああ、B・ライアットですね。あれも相当インチキくさいですけど(笑)。

藤島：あの左右非対称のデザインはカッコイイですよね。何というかシオマネキ（蟹の一種）みたいで、ああいう風にアンバランスなデザインって力強さが強調されるんですよね。

謽野：そうですね。昆虫とか動物がデザインのモチーフになることもあります。あとは工業用機械ですか。あの辺のメカメカしさというのは大変参考になりますよ。

藤島：そうですよね。あのショベルカー系の工業用機械って軍隊を除けば最強ですよね(笑)。キャタピラ付いてるし、スッゲー硬くて強そうなツメも付いてるでしょ、あれは最強の機械だと思いますよ。家に欲しいもん、僕。

中野：あっ、やはりそう思いますか！　そうですよねえ欲しいっスよね、アレ。でもアームが１本しかついてないのがサビシイんですよね。

藤島：そうそう！　あれが２本ついてれば完璧ですね。こう腕のようにガーッと(笑)。

謽野：それで片方だけツメがデカイと。

藤島：もう、それならすぐ買うな(爆笑)。

中野：僕も借金してでも買うな(爆笑)。会社の経費で資料用に買ってくれないかな、とか。

――イヤ、それは無理では……(笑)。

ドリルの刺さる音とか、パンチが当たったときの音とか、派手ですよね。

藤島：話はそれるんですけど、ああいうドリルとかキャタピラとかロケットパンチなんかは、ＴＶアニメからの影響なんですか？

謽野：たしかにそれはあると思います。僕らもスタッフもＴＶアニメを見て育ってますので、どうしてもそういう影響は受けているんじゃないでしょうか。ユーザーさんもそうでしょうしね。

藤島：そうですね。ガンダムみたいな巨大ロボに乗りたいのはみんな同じなんでしょうね。

――ロボット対戦格闘ゲームと人間の対戦格闘ゲームと比べて、苦労された点はありますか？

謽野：いちばん苦労したのは重量感ですね。ロボットは金属でできているので、重さを感じさせないと、リアルではなくなってしまう。でも重量感を出すために、動作を鈍重にしてしまうと、操作感にストレスが出てしまうんですよ。その辺りのバランスは難しかったです。

藤島：音も重要なんじゃないですか？　ドリルの刺さる音とか、パンチが当たった時の音とか、人間じゃない分、派手ですよね、ガキーンとかギョイーンとか。

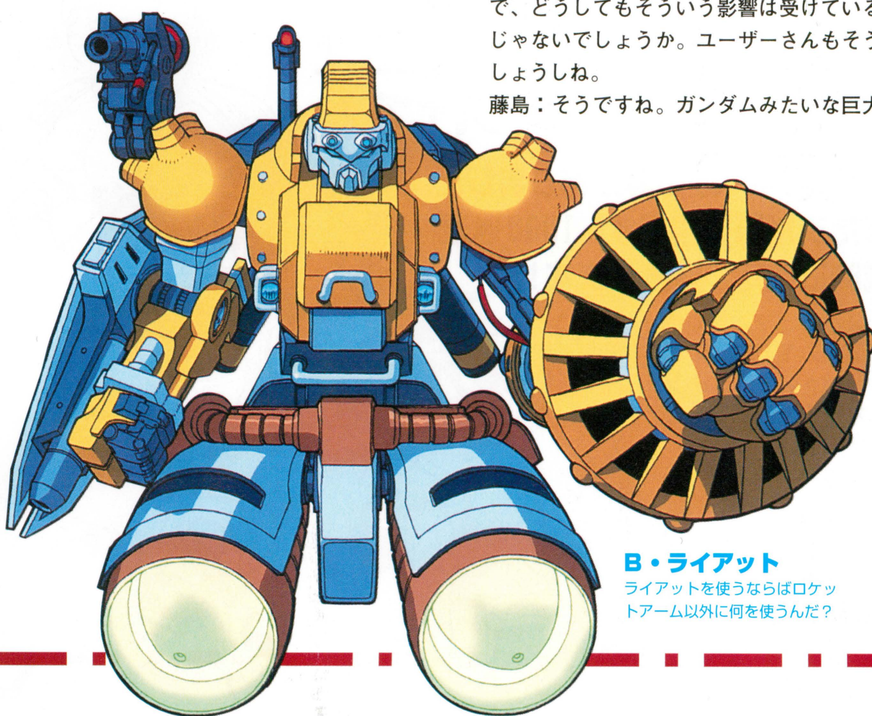
謽野：まさにおっしゃる通りでして。開発段階で音が入る前のチェックでは、あまりロボットらしくなかったんですよ。なんだか物足りない感じで、今ひとつロボット格闘ゲームらしくなかった。でも効果音を入れたら格段に良くなって、ああコレだってなりましたね。効果音にはこだわっていて、何度もリテイクを出したりしました。

中野：試しにＴＶの音を消してプレイしてみると、だいぶ印象が変わりますよ。なんだかショボーくなってしまいますから。

藤島：あの金属同士がぶつかり合っている！という感じが良いんでしょうね。人間同士の格闘では出ませんしね、あんな音(笑)。

謽野：そりゃそうですね。あんな音出してたら人じゃないし。企画当初から「ロボットの格闘」を目指していたので、動きや攻撃技なんかにもこだわりが出てますよ。ロボットだったらどうするか、というところから考えているので、攻撃技もロボならではのものが多いですね。

藤島：ドリルで地中に潜ったりとか(笑)。


B・ライアット
ライアットを使うならばロケットアーム以外に何を使うんだ？



↑最後にお約束の記念撮影。ドリルとロケットパンチ好きばかり集まり、終始そんな話ばかり。いやー、アツかった(笑)

中野：頭からオノ出したりとか(笑)。
醤野：体全部がドリルになったりとか(笑)。

『超鋼戦記キカイオー』は必殺ワザを叫ぶんですね。

――まさにロボット格闘ならでは、なんですね。それはさておき、何でも新作ロボット対戦アクションゲームが出るというウワサが…。
藤島：なんかスゲー振りなんですけど。
醤野：それに関してはプロモーションビデオをご用意してますので、まずはそちらを(笑)。
――ビデオ鑑賞中――
藤島：オオッ！　スッゲー！　カッチョイイ!! あっ、ロゴもカッコイイじゃないですか！しかもロボットごとにロゴが変えてある！これはイカスなあ、カッコイイですねえ。
醤野：ありがとうございます。アーケードなんですけど、デビューは9月下旬くらいを考えています。3Dになるので『サイバーボッツ』とはまた違った面白さが味わえると思いますよ。
――正式タイトルは『超鋼戦紀 キカイオー』ですね。スタッフにアニメ系の方々が大分見受けられますが。
醤野：「スタジオぬえ」さんから河森正治さん、宮武一貴さんが、声優さんも多数参加していただいているので、ロボット世代にはタマラナイものになるのでは、と。
藤島：しかも必殺技を叫ぶんですよね、コレは。3次元でポリゴンだし、かなり熱いゲームになりそうな予感がしますね。
醤野：スーパーロボット系からリアルロボ、はては変形・合体もありという無茶苦茶な世界ですからね。ご期待下さい！
藤島：合体もあるんですか!?
――これは超期待ですね!!
藤島：なんか宣伝みたいだなあ…(笑)。

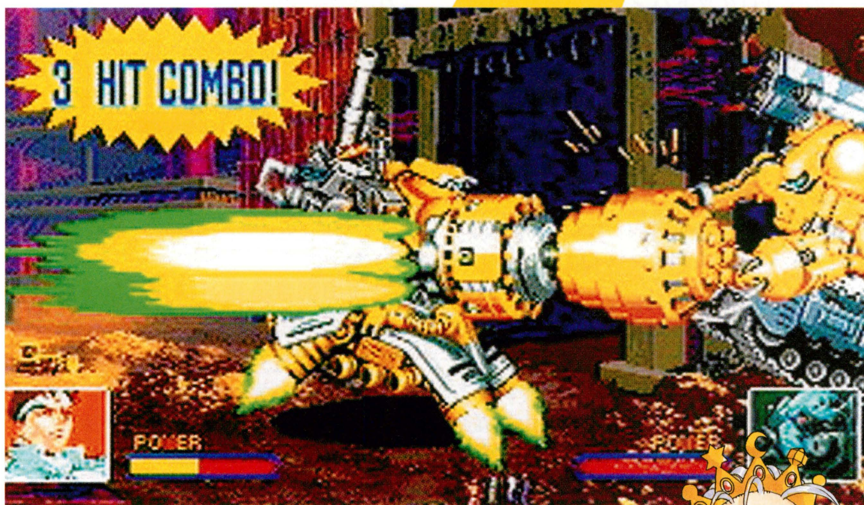


藤島先生も熱狂、カプコンが贈る最新ロボット対戦アクションゲームが『超鋼戦紀 キカイオー』だ。往年の大ヒットアニメ『超時空要塞マクロス』シリーズなどを手がけた河森正治氏とスタジオぬえがカプコンとガッチリ握手！ ここに新時代のロボゲーが誕生しようとしているのだ！ 全8体の異種ロボットを操り、3D空間を舞台に熱い戦いを繰り広げる！ 気になるアーケード発売は9月下旬予定。期待して待て!!

藤島康介いち押しメカニック!!

「ロケットパンチ」

『サイバーボッツ』のいち押しメカは結構悩んだ末にロケットパンチに大決定!!　他にもタコメカとかドリルとかキャタピラとかあったが、やはり男の子は「ロケットパンチ」だろ!! なんせあまりの推進力に自機まで引っ張られちゃうんだぜ!?　コブシも異様なほどデカイし、破壊力も抜群。これを使わないってのは、どうなのよ!?というほどインパクトのある技＝メカなのだ。ま、ゲーム中ではロケットアームなんだけど、そんなことは気にするな。さあ撃て！　ロォケットパーンチ!!



PRESENT!

このコに名前をつけて!

ただ今、400通応募がありました。まだまだ募集中です。1000通達成時に決定、発表します!!!

ということで、このコのテレカを50名にプレゼント。アンケートハガキの表に名前、その理由を明記し、裏のプレゼント番号を16番と書いて応募して下さい。(締め切りは10月9日消印有効)



■取材・文/富田英樹(スタジオハード)
■撮影/片山よしお



桑島法子の

No Surprises

NORIKO KUWASHIMA

アニメにゲームに、育ち盛り、伸び盛りの法子が贈るいつもの私、ほんとの私

第2回　私と病気

「夏だ！ルリだ！！ナデシコだっっ」という合言葉の如く、eventで全国行脚した夏。行ったことのない福岡にも行けたし、『スレイヤーズTRY』終了以来ご無沙汰していた林原さんや、央美さんたちと同じ時間を共有できて、さみしがりやな私としてはとってもうれしく、幸せな経験の連続だったはず…なのだが、しっかぁーし！！　夏風邪のお陰で地獄のような薬漬け生活を余儀なくされてもいたのであった…。いやぁー。しつこかったよ、マジで。某誌のグラビア撮影で軽井沢に行った頃からだから、実に1カ月間。少し良くなっちゃあまたぶり返し、しまいには点滴も注射も効かなくなっちゃって…。その間、三回も病院を変え、そのたんびにもらう薬も変わるもんだから、家中がいらない薬で埋めつくされるんではないかしら…と不安に思った位で。（まあそれは大袈裟だけど。）

しかし、大学病院は、なんであんなに待ち時間が長いのでせう。一週間の半分は病院にいたような気がするよ。治って良かった本当に。マジで体鍛えなきゃと思う今日この頃だ。ということは、次はスポーツの秋…かな？？？



枝豆の海〜、一寸法師のしろぼん



さて、誰でしょう？　私じゃないんだけどサ



PROFILE

くわしまほうこ。12月12日生まれ。青二プロ所属。代表作は『機動戦艦ナデシコ』のミスマル・ユリカ役。最近のゲームのお仕事は『B・ビーダマン爆裂伝』しろぼん役。10月発売予定の『猫なカ・ン・ケ・イ』も楽しみ！



最近のお気に入り！　どくだみ入浴剤だ！



薬、薬、薬の山…、フェードアウト！



え〜、とりあえず、夜景を撮ってみました

アリtoキリギリスの げーむじんじんじん

番外編

頼む！メーカーさん



ゲームのスタッフロールに名を連ねたい！　2人の勝手な野望から始まったこの企画に、ついに救いの手が！　なんとハドソンの超人気ゲーム『桃太郎伝説』にキャラとして登場できるかもしれないのだ！　目指すは『桃伝』作者・さくまあきらさんの仕事場だ！

アリキリが『桃伝』のキャラとなって登場？

こんなおいしいことがあっていいの？

今までメーカーさんに頼んでも、なーんも成果を挙げることができなかった当企画。これでいいのか！（いいわけない！）。これでは読者、リスナーに顔向けできないと悩む2人の元に『桃太郎伝説』シリーズでおなじみのゲームメーカー・ハドソンさんから極秘連絡が…そして8月…。

12月発売予定のPS版『桃伝』に「アリキリのギャグをいれてあげましょうか？」というフレンドリーなオファーがきたのだ！

「なんならアリキリをキャラとしてゲームに登場させてもいいですよ」。ハドソン広報、藤原さんいい人すぎる！

ドッカーン、メリメリメリ〜！

「やったー、『桃伝』にギャグを入れてもらえるんなら、スタッフロールにも名前がのるよ！石塚君」（石井）

「うそー、ギャグなんかよりゲームキャラだって！『桃伝』を乗っ取ろう！　タイトルも『アリキリ伝説』に変更！」（石塚）

詳細は何も聞いてないのに盛り上がる2人。調子に乗って、『桃伝』の産みの親・さくまあきらさんの仕事場に直行、直訴、直談判に赴くことになった！　ついに野望が果たせるのか！

——これは、アリキリが『桃伝』キャラを勝ち取るまでのラジオでは伝えていなかった涙のドラマである！

うっしゃ〜 やっと野望が実現だ〜！



TBSラジオ『アリtoキリギリスのげーむじんじんじん』を今すぐ

AIR CHECK!!



さくまさん（右）、土井さん（左）に直撃インタビューするアリキリの図。しっかり仕事してます

TBSラジオ月曜深夜24：30〜1：00のお楽しみ『アリtoキリギリスのげーむじんじんじん』は、話題のゲームのチェックから、クリエイターの爆笑トーク、ゲスト声優さんと繰り広げるドラマなどなど、盛りだくさんのゲームバラエティ番組。9月の「おみみの恋人」ゲストは丹下桜さん。第2週のクリエイターゲストには小誌『のほほんゲーム制作日誌』連載中の近藤敏信さんが登場し、『どきどきポヤッチオ』を熱く語る！　今すぐ聴かなきゃソンをする「げーむじんじんじん」。まだ聴いていなかったキミ、今すぐチェキ！



ゲームの中でも目立ちたい！　もっと目立つ手を考えなきゃ！と腹黒い2人

実録 アリキリが『桃伝』キャラになるまでINさくまさんち

というわけで、あっという間にさくまさんち

桃伝の開発で忙しいさくまさんは自宅で大詰めの作業の真っ最中。しかし、アリキリ、そんなのお構いなしだ！　熱い思いを今こそさくまさんに伝えるのだ！　思えば、連載第1回の“スタッフロールにクレジット大作戦”第2回の“『電車でGO!2』勝負”共に成果なし。もはや失敗は洒落にならん！「僕らに欠けていたのは熱意だよ！　熱意！　情熱が人を動かすんだよ。この機会を逃したらもうチャンスはないよ。石塚君！」（石井）「何、急に熱い男になってんだよ！　でも、たしかに熱意で押しまくるのも有りだね」（石塚）
――もはや、さくまさんの人の良さに熱意でつけ入るしかない2人。対面前に気合いも入るが…。



「なんとか僕らのキャラを入れて下さい！『桃伝』昔から大好きなんですから！」（石井）
「ギャグだったら10でも20でも出しますから、絶対出して！」（石塚）

熱意炸裂！いきなり駆け寄る!!

「なんだったらキャラの似顔絵は僕らで描きますから、お願いします！」（石塚）
「10枚でも20枚でも描きます、描きますとも！　だから入れて！」（石井）



お願いお願いお願いお願いお願

そこに突然土井さん登場！



「ホントに描くんだな！」（土井）
「誰、このおじさん？　今忙しいんだから帰って！　帰って！」（石塚）
「バカ、この人はキャラデザの土井さんだよ！　頭が高いよ、石塚君！」（石井）

似顔絵描いて下さいよ！



「なんだ、土井さんがいるんだったら描いてもらえるじゃん」（石塚）
「そっか～土井先生、似顔絵お願いします！　かっこよくお願いします！」（石井）
「ダメ！　自分で描きなさい!!」（土井）

「ちぇ！　僕こんなんしか描けません」（石塚）
「僕は画用紙を顔に見立てて工夫してるでしょ？」（石井）
「あっ石井さん、手を抜いてる！」（石塚）



こんなんでどうですか？



ビリビリ！

「気持ちが全然こもってない！　これじゃあ『桃伝』がだいなしになる！」（土井）
「ギャー、なんてことするんだ！」（石塚）
「うわ～、ごめんなさ～い！」（石井）

ひどいよ〜！ 土井さん!!



「なんでこうなっちゃうんだろ、僕たち」(石塚)
「熱意でさくまさんにお願いしようと思ったのに…」(石井)



「土井君、2人とも反省してるみたいだよ」(さくま)
「でもねえ…」(土井)

どうします？

どうしようか？



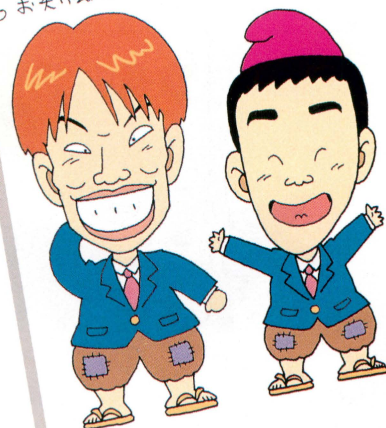
「2人とも明るいキャラだから『桃伝』に合ってるよ」(さくま)
「うん、そうだねえ…」(土井)

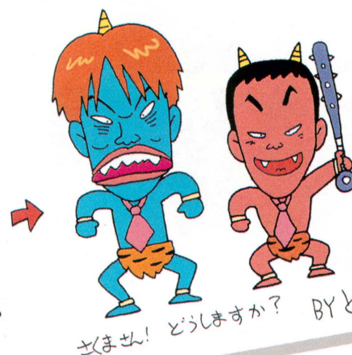
アリキリの猛烈な反省の前にさくまさん、土井さんも納得。めでたく2人が『桃伝』キャラとして登場することが決定した！ ついに大願成就！ 熱意→友情→勝利(ゲームキャラ)。夢だったスタッフロールに名前がクレジットされるうえにキャラになってゲームに登場するなんて、幸せすぎだ！ アリキリ!!



↑やりました、みなさん！ あの『桃伝』にキャラとして登場決定!! うれしすぎて鼻血が出そう!!!

ということで、土井さんが描き起こしてくれた似顔絵が完成!!





2パターンあるのだ！

後日、土井さんからアリキリに贈られた似顔絵。憎たらしいようなかわいいような。でも、たしかにこれには愛情がある



Profile
さくまあきら

ゲームクリエイター。代表作に『桃太郎伝説』シリーズ、『桃太郎電鉄』シリーズなど多数



Profile
土井孝幸

イラストレーター。土井さんとは『ジャンプ放送局』からの長い付き合い。『桃伝』シリーズのキャラデザを担当する

PS
桃太郎伝説

■ハドソン■12月発売予定■価格未定
■RPG ■多人数プレイ

ファミコン全盛時に大ヒットを飛ばした『桃太郎伝説』が、11年ぶりにPSで復活。コミカルで遊びやすいベースの部分はそのままに、新しいアレンジで面白さ100万倍のソフトとなって帰ってきたのだ。『桃太郎電鉄』でおなじみのキャラたちが活躍するから親しみやすさもひとしおだね！





←桃太郎が旅立つとき、おばあさんがきびだんごをくれます



→戦闘はオーソドックスなコマンド選択方式だ。どうやって倒そうか？

SPECIAL
Game jinjinjin 2

草地章江
FUMIE KUSACHI

アリtoキリギリスの
げーむじんじんじん
番外編VOL.2

TBSラジオ月曜
深夜24:30〜1:00
オンエア

おみみの恋人

現在のゲームに必要不可欠な存在、声優さんをお迎えして、声優業の本音や秘密を探り出す当コーナーの番外編。8月のゲストは草地章江さんです！

真性お嬢様ならではの明るい突っ込みと、独特のボケっぷりを兼ね備えたボイスアイドル、草地章江さん。『おみみの恋人』でもその天真爛漫さは存分に発揮された⁉

「ゲーム、大好きなんです。特に夢中になっているのが『WHAT IF?』という携帯用カードゲーム。1人で淡々とするのがいいんですよ。あれ、自己満足の世界かな？（笑）」。

つい最近までゲームセンターに顔を出しては、『『アイドル麻雀ファイナルロマンスR』をプレイして自分の演じたキャラの声を聞いてはしゃいでた』らしい。「格闘系以外なら何でもOK！」というのも頼もしいぞ！

そんな彼女が、今までで一番印象に残った出演作は『金田一少年の事件簿〜地獄遊園地殺人事件〜』。人気の推理アドベンチャーだ。「ゲームでは珍しく、私の地の部分を出させてもらえたのがうれしかった。特に後半はのびのび演じることができて楽しかったし…。え、これから出演したいゲームですか？ うーん、RPGで、主役じゃなくてもいいんだけど、みんなにかわいがられる男の子を演りたい！ すっごいかわいい男の子！」

それ！ リリースされたら即買い！ みんな、フミフミのそんな思いのかなうゲームが出るのを首長くして待てったら、待て！

すっごくかわいい男の子を演じたい！

PROFILE

(有)ノーサイド音楽出版 所属。11月24日、東京生まれ。最近のゲームのお仕事は『DEBUT21』（NECインターチャネル/98冬発売予定）の井上美保 役。『金田一少年の事件簿 〜地獄遊園殺人事件〜』ではコンパニオン役と、なんとテーマソングまで歌っている



テンポのいい突っ込みがステキ！ アリキリとの掛け合いは大爆笑であった！

けーむじん PICK UP SOFT

MSXの名作アクションゲーム『メタルギア』が、そして「ソリッド・スネーク」が帰ってきた。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR® SOLID

PS メタルギア・ソリッド

コナミ	
9月3日	6800円
アクションアドベンチャー	

潜入作戦の基礎知識

アラスカ、フォックス諸島沖の孤島、シャドー・モセス島にある核兵器廃棄所で演習を行っていたハイテク特殊部隊「FOXHOUND(フォックスハウンド)」が突如として蜂起、島を占拠した。数百の核弾頭を手にした彼らは、伝説の兵士ビックボスの遺体を要求、24時間以内にこれが受諾されない場合は核を発射すると通告してきた。

この事態に対し、元フォックスハウンド隊員の「ソリッド・スネーク」が呼ばれ任務が下った。タイムリミットである24時間以内に核兵器廃棄所に潜入、人質となった2人の要人の救出、テロリストの排除、そして武装解除を実行しなくてはならないのだ。

潜入する楽しさ

このゲームは、現れる敵兵を倒しつつ進むことより、物音をたてず、敵兵の監視の目をかいくぐって「潜入」していくところに最大の魅力がある。時には物陰に隠れて敵兵をやり過ごし、時にはわざと音を立て敵兵をおびき寄せる。無用な戦闘を避け、状況に応じて安全なルートを確保していく緊張感がたまらないのだ。

レーダーを理解せよ

ソリトンレーダーは周囲の地形が表示されるだけでなく、敵の位置やその視界までもが表示される。ちなみに敵兵は赤い光点、その視界は青い円錐で表示される。また、敵に発見されるとレーダーは使用できなくなり、代わりにカウントが表示される。

敵兵の視界から出るとカウントダウンが始まる。カウントが0になれば、敵兵が自分を見失ったことを意味し、レーダーも回復。応戦しても敵は無限に出現するので、発見されたら必ず逃げるように。



←円錐で表示される視界に入らなければ発見されることはない

VRトレーニング



メニューで選択できる「VRトレーニング」では、基本操作の練習ができる。本編前に1度はプレイしておこう。



小島秀夫監督に聞く! -その1-

"隠れる"というコンセプトは、ここから生まれた

"隠れて進む"すなわち潜入する楽しさとは、このゲームの肝の部分である。小島氏はデビュー作MSX 2版『メタルギア』で、早くもそのコンセプトを見出している。今を遡ること11年前の87年当時、敵を撃つだけという単純なアクションゲームの全盛期にあって、この発想はかなり斬新で評価もされた。

「アイデアと必要性、やりたいこと、できないこと、それらが上手く作用して生まれた企画なんです」というが、会社からの戦争をテーマにしたアクションゲーム制作の注文を上手くまとめられたのは、小島氏に常日頃から暖めていたものがあったから。「15年以上前、看守に見つからずに出口までたどり着くウォークスルータイプのアトラクションを体験した緊張感」が、『007』等の諜報アクション映画が好きで「そういうニュアンスのゲーム、もっとリアルに戦場の緊張感を持ったゲームを創りたい」と考えていた小島氏に、アイデアのきっかけをもたらした。

それと同時に、「当時のMSXハードではスプライトを多数表示するのが困難で敵兵の数を絞る必要があり、4名の敵兵でも成立するゲーム性」というマイナスの要素を"隠れる"ことに結び付けた逆転の発想も見事である。

小島秀夫(こじまひでお) 86年にコナミに入社。現在コナミコンピュータエンターテイメントジャパン取締役副社長でゲームデザイナー/監督。代表作は『メタルギア』『スナッチャー』『ポリスノーツ』など。

潜入FILE1・核兵器廃棄所へ進入

潜入ルート

搬入ドックへ潜入
↓
レーション回収
↓
搬入エレベーターで地下へ
↓
キャンベルとの遭遇
↓
CHAFF.G入手
↓
STUN.G入手
↓
SOCOM入手
↓
ダクト内に潜入

1.搬入ドックでは息を殺して待機しろ!

昇降機を待つ

ゲーム開始直後の搬入ドックから地上に上がるためには、中央の昇降機を使う必要がある。昇降機が降りてくるまで待機するのだが、搬入ドックでは2人の兵士が巡回。それほど厳しい監視網ではないが、狭いマップなのでむやみに動き回らないように。またところどころにある水たまりは通過すると音を立ててしまうので、ホフクか壁に張り付いて通過するようにしよう。

降りてくる昇降機には兵士が1人乗っているので要注意。





↑敵兵は音に敏感なので水たまりなどの地形にも注意しよう

レーションは必ず回収

回復アイテムであるレーション。自分で使用する以外にも装備していれば、LIFEが0になっても自動的に体力を回復してくれる。ゲームに慣れない間や強制的に戦闘を行う場面では装備することを心がけよう。



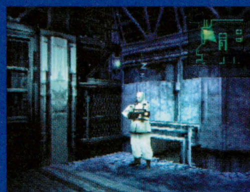
↑レーションはゲーム開始時には2つしか持つことができない

2.ヘリポートを抜けて格納庫へ向かえ!

格納庫潜入ルートは2つ

ヘリポートから格納庫内に潜入するためのルートは2種類ある。

まず、建物1階左下のダクトには見張り兵が1人。しかもこの見張りはダクトの前に陣取り動かないので、物音をたてておびき寄せる必要がある。ただ、ここには見張りだけでなく監視カメラも設置されているので注意。壁に沿ってダクトの前まで行き、上を押しながらホフクボタンを押すと発見されずに潜り込める。次に建物2階中央のダクトはマップ右側の階段を使えば辿り着ける。2階部分には兵士が1人巡回しているが、後ろを振り向かないので簡単に潜入できるはずだ。この2階のダクトが比較的安全なルートといえる。



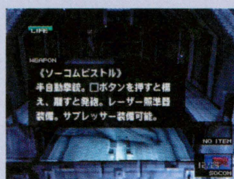
←ここの見張りは1度発見されると巡回を始める



←ゲームに慣れない始めは2階のダクトを利用しよう

アイテム SOCOM

ソーコムピストルにはレーザーポインタが付いているため、ポインタを敵に合わせれば自動で方向修正を行ってくれる便利な武器なのだ。



←ボス戦以外では最も役立つ武器だ

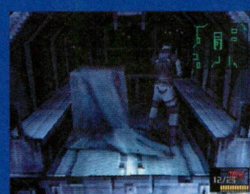
3.アイテムはすべて現地調達

武器は必ず入手

このゲームのアイテムはすべて現地で調達する必要がある。手に入るアイテムで不必要なものは一切ないので、確実に回収するようにしよう。特にヘリポートのトラックに積んであるソーコムピストルは、ゲーム進行において最重要のアイテムといえる。もしものときのために、少なくともヘリポートにある装備武器はすべて回収しておこう。



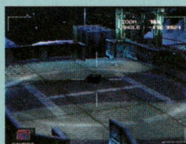
←ソーコムだけは忘れずに手に入れること



←サーチライトに気を付けてアイテムを回収

通信機は有効に使え

無線機で会話のできる人物は、それぞれの分野でスネークをサポートしてくれる。有効に使ってゲーム攻略に役立てよう。



←ゲームに行き詰まってしまったときにもヒントを与えてくれる

ロイ・キャンベル ヒントだけでなく操作法なども助言してくれる作戦司令官。

ナオミ・ハンター 敵隊員の情報を教える元フォックスハウンドメディカルチーフ。

メイ・リン 情報処理を担当する彼女はゲームのセーブを行ってくれる。

ナスターシャ・ロマネンコ 装備している武器の情報、使用法を説明してくれる。

マクドネル・ミラー サバイバル教官の知識で心理的なアドバイスをしてくれる。

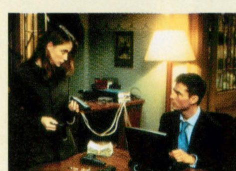
[MOVIE CLIP1]

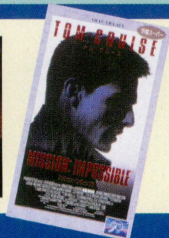
潜入の緊張感を楽しむ

ミッション インポッシブル

監督/ブライアン・デ・パルマ 出演/トム・クルーズ、ジョン・ボイト(96年・アメリカ)

TVドラマシリーズ『スパイ大作戦』を映画化。謎のスパイ組織のメンバー、イーサン(T・クルーズ)は自らの潔白と真の裏切り者を捜すために、裏切り者が求めていた秘密文書をCIA本部から盗み出そうと侵入する。おなじみのテーマソング、SFXなど見どころ満載。





CIC・ビクタービデオ 価格2900円

潜入FILE2・DARPA局長を救出！

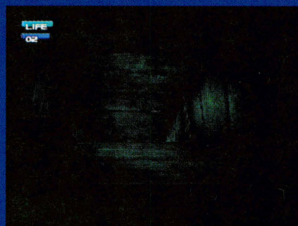
潜入ルート

ダクト内
↓
戦車格納庫
↓
ダクト内に潜入
↓
THERM.G入手
↓
メイ・リンからの通信
↓
ダクト侵入
↓
DARPA局長の独房
↓
LEVEL1カードキー入手
↓
見張り兵との銃撃戦
↓
エレベーターでB2Fへ

1.ダクトを抜けて戦車格納庫へ

ダクト1Fルート

1階のダクトから進入するルート。途中で水の中を進む必要がある。途中で止まらなければO2ゲージがなくなることはないので一気に抜けてしまおう。また、マスターが通信で早速アラスカの知識を提供してくれる。



↑狭いダクト内の水中。何とも言えない恐怖が伝わってくるシチュエーションだ

ダクト2Fルート

2階のダクトから進入した場合は、DARPA局長の居場所について重要な情報を敵兵士の会話を盗み聞きすることで入手できる。しかも1階のルートと違い、ダクト内の水中に潜るような危険な状況もなく安全に潜入できる。

ダクトの1番奥にはレーションも落ちているので、すでに使用してしまった場合は補充しておこう。こちら側でも、マスターから挨拶の通信が入るようになっている。

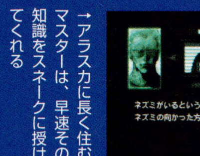


←敵兵士の会話はけっこう重要。聞き逃さないように


→このあといよいよ核廃棄所に潜入だ。気を引き締めろ



←マスターとの通信では、スネークの口振りからマスターへの信頼の高さが窺える



→アラスカに長く住むマスターは、早速その知識をスネークに授けてくれる

アイテム
サーマルゴーグル

周囲の熱源を映像化する暗視機材。暗い場所でも視界を確保できるほか、赤外線センサーを見ることもできる。実は暗視よりもこっちが重要。


←危険なセンサーはゴーグルで回避する



小島秀夫監督に聞く！ －その2－

緊張感を与える演出と障害物の配置

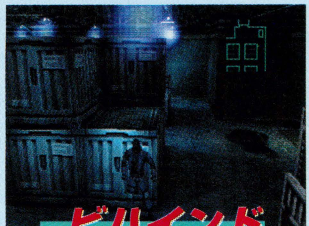

↓ここがゲーム導入部分の搬入ドックのシーン。ゲーム創りに対する厳しさを感じる

ここでは、さらにゲーム中での“隠れる”ということについて小島氏の考えを紹介したい。

敵に見つからないように“隠れる”ときの緊張感をより効果的に感じさせる演出といえば、話題にもなっている3DのCGで描かれたカメラアングル。「見つかりそうで見つからないという映画的なアングルが必要」というが、その1つがビハインドモードだ。映画好きの小島氏らしい。「主人公の肩越しにカメラが敵兵を映し出す客観的なアングルによって、プレイヤーと敵兵との距離感が伝わります」また逆に主観的でバーチャルなイントルードモードは、「戦車やトラックの下などにいて、敵との距離、位置関係がわからないための恐怖感、緊張感」を煽る。この2種類のアングルの使い分けと同時に、場に即した効果音もまた演出効果に一役買っている。

さて、“隠れる”といえば身を隠すための障害物にも触れる必要がある。事実、小島氏が最も悩んだ部分だという。「もともとパズル要素の強いゲームなんです。全エリアにはさまざまな侵入時に対応できる、一時的に身を隠すための障害物が必要なのです」ところが、ゲーム性といえるこの部分を優先させると「リアリティが欠如したゲーム的なマップ」になってしまうのだ。その理由は、ハードのグラフィック描画力が格段に進歩したためだ。MSXとPS、比べるまでもないだろう。

その解決策として「そのエリアに自然にとけ込める障害物などを考えながら配置していきました。ゲーム的なマップ作りとは正反対のアプローチです」。小島氏はそれでもゲーム性を追求せざるをえなかったところとして、導入部の搬入ドックの違和感を一例として挙げているが、「仮想空間という設定でのみ許されるリアリティ」の重要性も一方では認めている。


ビハインドモード


イントルードモード

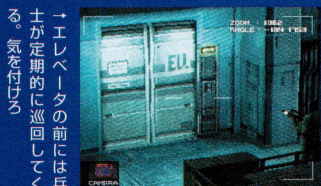
2.エレベーターを探せ！

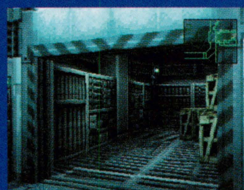
アイテムも忘れずに

使用したダクトによって出現する位置は違うが、どちらもこの戦車格納庫内に出る。ここでは局長が捕らわれている地下へ行くためのエレベータを探す。エレベータは格納庫中央、マップ上方にあるが、2人の兵士が定期的に巡回してるので注意が必要。しかもエレベータはボタンを押しても直ぐにはこないので、待っている間に発見されないように。

また、格納庫2階のタラップ部分には1つだけ扉の開いた部屋がある。実はこの部屋、あとで戻ってくると扉が閉まっているので、中にあるサーマルゴーグルはこの時点で入手しておく必要がある。

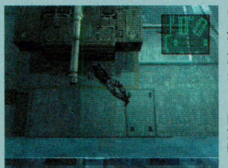

←ここが戦車格納庫。戦車2台が納められており、物々しい雰囲気だ


→エレベータの前には兵士が定期的に巡回してくる。気を付けろ


←この部屋のサーマルゴーグルは、最初の時点で必ず回収をすること

緊急回避

戦車格納庫は、広さこそあるものの隠れる場所がほとんど見当たらない。そのため、敵兵に見つかってしまうとなかなか逃げきることができない。もし発見されてしまったら、潜入したダクトに再び潜り込むか、戦車の下にホフクで隠れることで、安全に回避することができる。


←ホフクで隠れることができる場所にいれば、敵に見つかることはない

3.格納庫B1・独房

目指すは換気ダクト


←このはしごが目的。換気ダクトに潜り込みDARPA局長に会うのだ

格納庫B1に到着すると、すぐにメイ・リンからの通信が入ってくる。

レーダーにDARPA局長を表す光点が表示されているので、換気ダクトを利用して局長の独房に潜り込むのだ。

通信の種類

重要なイベントでは強制的に通信が行われるが、コール音から自分で通信を開く場合は、ゲームのヒントや操作説明がその主な内容だ。


←ゲーム序盤はなるべく通信に応答すること

4.DARPA局長、謎の死

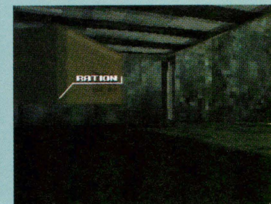
テロリストの情報を入手

DARPA局長が監禁されている独房に侵入すると、局長からテロリストの情報を聞くことができる。しかし、核の情報や救出目的であるもう1人「アームズテック」社社長の居場所などを聞き出しているうち、局長は突然苦しみ出し、ついには謎の死を遂げてしまう。

とりあえずキャンベルと通信をするが、事態について何もわからないという。その口ぶりから彼は何かを隠しているようなのだが。

見つけにくいアイテム

机や長椅子など、一見何でもないようなところでもホフクで潜り込むことができる。けっこうアイテムがあったりもする。



↑数に限りがあるアイテムは貴重なので、なるべく発見したい

アイテム カードキー

カードキーはカードに表示されたレベル以下の扉を開けることのできるアイテムだ。扉に表示されている数字が、その扉のセキュリティレベルだ。


←入れる部屋にはすべて入ることを心がけよう

5.逃げ場のない戦闘

見張り兵との銃撃戦

DARPA局長の死後、独房の扉がなぜか開く。独房のベッドの下にはレーションがあるので、持っていない場合は部屋を出る前に回収しておくこと。しかもこのあと強制的に戦闘となるのでレーションとソーコムの装備も忘れずに。

さて、部屋を出ると1人の女兵士と出会うが、どうも敵ではないらしい。だが、騒ぎを聞きつけた見張り兵が駆けつけてくる。ソーコムで撃退しよう。敵兵士は3人ずつ、全部で6回現れる。数が多いので、無駄弾を使わずに確実に倒さなくてはならない。

15人倒すと、兵士は死ぬ間際にグレネードをまき散らす。爆発する前に、扉付近まで退避すること。



←女兵士は戦力にならないのであまり当てにしない方がよい

スネークを襲う幻覚

見張り兵との戦闘を終えると、女兵士はスネークの話を聞こうともせずに逃げてしまう。スネークは女兵士を追いかけようとするが突然妙な幻覚に襲われる。見知らぬ人間数人の会話のようだが、スネークはナノマシンの故障だと思いナオミに連絡を取る。

ナオミの話では、フォックスハウンド隊員のサイコ・マンティスの精神干渉波だというのだが。

[MOVIE CLIP2]

潜入の緊張感を楽しむ

ナバロンの要塞

監督／J・リー・トンプソン　出演／グレゴリー・ペック、デビッド・ニーブン（61年・アメリカ）

マクリーンの戦争アクション小説の映画化。43年第二次大戦中、ドイツ軍は難攻不落の要塞島ナバロンに巨大大砲を設置。一方、連合軍は著名な登山家キースなど6人の特殊隊員を爆破計画のために侵入させる。78年には続編『ナバロンの嵐』も制作されている。



ソニー・ピクチャーズ・エンターテインメント　価格2408円

潜入FILE3・ハイテク特殊部隊フォックスハウンド

潜入ルート

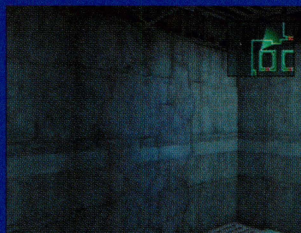
B2F武器庫
↓
C4入手
↓
壁破壊
↓
リボルバー・オセロット戦
↓
忍者乱入
↓
AT社長死亡
↓
メリルとの通信
↓
FA-MAS入手
↓
サプレッサー入手
↓
HIND.D入手
↓
雪峡谷へ
↓
ディープ・スロートからの
↓
通信
↓
戦車戦

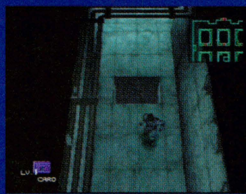
1.武器庫の壁を破壊せよ

アームズテック社社長捜索

DARPA局長の話から地下2階の武器庫へやってくる。ここではまず、手に入れたカードキーを使いC4爆弾を手に入れる。それから話にあった色の違う壁を探す。

武器庫には色の違う壁3ヵ所あり、C4で破壊可能。ちなみにMAP左下の壁がAT社長の囚われている部屋へと続いているが、この武器庫には踏むと作動する落とし穴がところどころにある。落ちると、ゲームオーバーだ。





←落とし穴は立ち止まらなければ落ちない

アイテム

C4爆弾

C4爆弾は装備して武器ボタンでその場に設置できる。そのあとアクションボタンで爆破ができるが、近くにいると爆発に巻き込まれるので要注意。



←爆発音で兵士に気づかれるので多用は禁物

2.フォックスハウンド、リボルバー・オセロット戦

AT社長の捕まっている部屋では、最初のボス戦であるオセロットとの戦闘となる。オセロットはスネークと一定の距離を置いて攻撃してくるので、どうにかして近づかなくてはいけない。そこで役に立つのが、攻撃ボタンを押しながらホフクボタンを押すことで行える走り撃ちだ。

これなら逃げるオセロットの背中を捉えたまま攻撃することができる。また、AT社長の頭上に設置されている爆弾を誘爆させないように気を付けよう。



←オセロットは近づくと逃げ出す。走り撃ちで捕らえたら絶対逃がすな



→爆弾武器を使うとAT社長の頭上にある爆弾が誘爆してしまうのだ



小島秀夫監督に聞く! －その3－

ゲームと映画の違いはインタラクティブ性

その1と2で、小島氏は映画好きとか、映画的なカメラアングルを参考にしているという話をしてきたが、小島氏がゲームと映画との関係をどのようにとらえているのかを、氏の言葉をもとに考えてみたい。

「純粋にシナリオ、演出面(カメラワーク、サウンド、動き、演技、ライティング、世界設定など)で映画レベルに到達する」ことという目的はあるが、3DのCGを駆使したゲームを映画的という常套句で語る場合、表面的にその手法を取り込んだだけで、あまりいい印象は受けない。それは小島氏も承知しており、「ローポリゴンの世界であっても、その世界でちゃんと計算された演出がなされていることが大事」と述べている。レンダリングムービーがあたりまえの昨今、価値ある言葉であろう。小島氏がゲームで映画を語る場合は、手法的なものでなく「映画で育った感性、感覚」といった内面の部分を指しているのだ。

映画とゲームの違いは、誰に聞いてもインタラクティブ性であることは間違いない。小島氏はここで一歩進めて、クリエイターとしての物創りにまで話を言及させている。「映画は時間の流れを鑑賞しますが、ゲームの場合はその瞬間、瞬間が面白くないと成立しません」とはいっても、「インタラクティブな媒体である以上、あらゆる人に対するケア、サービス、予測と対応が必要です。映画で車を運転するシーンを演出するのと、ゲームで車を運転させるのとでは大きく違います」。この比喩はわかりやすい。まさしくインタラクティブとは何かを語っているではないか。

さて、小島氏は自身をクリエイターと呼ぶ。アーティストではないという。ここでもインタラクティブという言葉が出てくる。「アーティストはインタラクティブなメディアには不向きです。画家がリンゴを見て感じるままを絵に描きます。それはその瞬間、自分の感じるリンゴです。それを見る多くの人たちの中の限定された人がそのリンゴに心撃たれる。それがアーティストです」そしてクリエイターとは「職人といってもいいです。ゲームではリンゴをあらゆる人種、年齢の人に理解させなければいけません。リンゴのイメージは各人、様々。それらを考慮してすべてに対して手を尽くす必要があります」。まさにサービス業さながらだ。

最後に、小島氏からのPR。「かくれんぼ、鬼ごっこ、ドロけい、缶けり。あの頃の緊張感をもう1度体験してみて下さい」

↓ひとこと、映画好きだけでは終わらないシーンの1つだ



3.忍者乱入

敵か味方か

オセロットとの戦闘中にステルス迷彩で身を包んだ何者かが突如乱入、オセロットの右腕を切断する。同時にAT社長を助けてくれるが、味方には見えない。ナオミやキャンベルも、彼の存在を知らないという。果たして敵なのか味方なのか?



↑突然の忍者乱入。AT社長は助かったが、オセロットには逃げられてしまう

4.協力者、メリルとの通信

スネークの前でまた変死

AT社長の話を聞くうち、またもスネークの前で社長は苦しみ出し、死んでしまう。DARPA局長の死との関連性はあるのだろうか。偶然とは思えないのだが。



←AT社長からは核発射の解除法など重要な情報を入手できる

メリルの通信周波数は?

どうやら核兵器の発射を解除するPALキーはメリルが持っているらしい。AT社長はメリルの通信周波数を忘れているが、パッケージの裏に書いてあるとヒントをくれる。パッケージを調べればわかるとおり、周波数は140.15だ。通信可能な位置まで移動して、連絡をしてみよう。



←メリルはスネークを他の誰かと勘違いをしているらしい

5.装備アイテムを回収せよ

LEVEL2カードキー

LEVEL2以下の扉を開けるカードキー。AT社長からもらうことができる。雪原に向かう前に行けるところすべてに行き、アイテムを手に入れるようにしよう。

サプレッサー

ソーコムピストルに装着する、いわゆるサイレンサー。装着後は発射音が消えるので敵兵士の前で発砲しても気づかれることがない。暗殺がしやすくなる。

FA-MAS

わかりやすくいうとマシンガン。武器ボタンを押している間はフルオートで連射する。あっという間に弾が尽きてしまうので、長時間の連射は控えること。

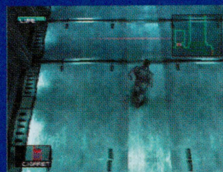
MINE.D

設置されたクレイモア地雷をレーダー上に表示することができるようになる。地雷を踏んでしまうと、かなりのダメージを喰らうので、怪しい場所では確認すること。

6.雪峡谷へ向かえ

サーマルゴーグルを使用

メリルによって開けられた雪原へと向かう通路には、赤外線センサーが設置されている。ここのセンサーは上下に移動しているのでサーマルゴーグルを使用、タイミングを計ってホフクで通過すること。触れてしまうとほぼゲームオーバー確定なので注意。もし、ゴーグルを入手していない場合は、煙草を使用することで赤外線センサーを確認することができる。



←煙草は装備していると、徐々に体力が減っていくので注意が必要だ

7.フォックスハウンド、バルカン・レイヴン

戦車には接近戦

雪峡谷では戦車と戦闘を行わなくてはならない。ある程度近づくと主砲の攻撃が始まるが、こんなのを喰らったらひとたまりもない。主砲着弾の瞬間に一気に接近するのだ。接近したらグレネードを戦車に向かって投げてやろう。ただ、戦車に近づけば主砲は撃てなくなるが、マシンガンで攻撃されたり、戦車に踏み潰される可能性もある。

とは言え、どちらも大したダメージではないのであまり気にすることはない。もし、グレネードを手に入れていなかったら周囲に落ちているのを回収すること。また雪峡谷にはクレイモア地雷が設置されているので、動き回る戦車から逃げるうちに踏まないこと。





→主砲を絶えず撃ってくるので、一気に近づこう



←クレイモア地雷は踏む前に回収するのも手だ

アイテム クレイモア地雷

クレイモア地雷は範囲内に入ると爆発するが、ホフクで通過すると回収することができる。



←回収した地雷はアイテムとして使用が可能だ

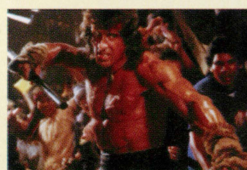
[MOVIE CLIP3]

潜入の緊張感を楽しむ

ランボー3/怒りのアフガン

監督/ピーター・マクドナルド 出演/シルベスター・スタローン(88年・アメリカ)

『ランボー』シリーズの第3弾。実際にソ連軍撤退が始まっていたが、映画では侵攻中。元グリーンベレーのランボーのもとに、親友がソ連軍に拉致されたとの知らせが入る。親友救出のため、たった1人でアンガニスタンに侵入、ランボーの超人的パワーが炸裂する。





パイオニアLDC 価格3800円

■構成・文/Cap Stone

爆笑問題

PS いただきストリート ゴージャスキング

エニックス	
9月23日発売予定	5800円
ボードゲーム	1〜4人プレイ

『いただきストリートゴージャスキング』を遊ぶ

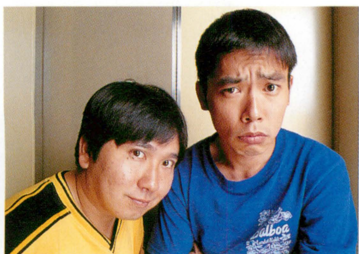
多人数プレイでも1人でも遊べる「無人島に持っていけるソフト」として名高い『いただきストリート』(以下『いたスト』)。その最新作がPSで発売される。そこで、前作(スーパーファミコン版)をやりこんだという爆笑問題の2人に、1時間という短い時間だが、発売前の『いただきストリート ゴージャスキング』を対戦プレイしてもらった。果たして、今度の『いたスト』は爆笑問題のメガネにかなうのか？

戦略性に富んだ「ハマる」ボードゲーム

あの『いただきストリート』の新作がPSで発売！ こりゃあ、もう遊びまくるしかない！ と、気合いを入れてみても、前作を知らない人には、一体どんなゲームかもわからないと思うので、ちょっと説明しよう。これはあの『ドラゴンクエスト』シリーズを手がけた堀井雄二氏がゲームデザインを担当するボードゲーム。ファミコン版から数多くのファンを得ているが、今回PSで発売される『ゴージャスキング』で3作目となる。基本的なルールは4人(マルチタップ使用による多人数プレー可能)のプレイヤーがサイコロを振って、それぞれのストリートと呼ばれる盤上を移動。止まったマスでお店を買ったり、マークを集めて給料をもらいながらお金を貯め、マップごとに設定された目標金額に、誰が早く到達するかを競う。わかりやすく例えるなら、スゴロクとモノポリーを掛け合わせた物と考えれば話が早い。システムは単純だが、その分、高い戦略性が要求され、今回の『ゴージャスキング』でも、強いAIキャラ、魅力的なマップが多数追加されている。



←PS版『いたスト』は複雑なマップが増え、遊びごたえ満点！



『いたスト』って、基本的にモノポリーなんだけどモノポリーより複雑で面白いんです（太田）

（ゲーム開始前に、プレイヤーキャラを決め、名前入力をする２人）
――前作はどの程度遊んでたんですか？
太田：僕は好きでよくやってた。
田中：俺はコイツ（太田）の家で何回かプレイした程度です。でも好きですよ。
――ゲームはよく遊びます？
太田：最近は、あんまりやらないですけどね。でも、前作の『いたスト』にはハマりましたね。『いたスト』って、基本的にモノポリーじゃないですか。でも店舗購入だけじゃなくて、株などのシステムもあって、モノポリーより全然複雑で面白い。
田中：うんうん。
太田：なんかクセになりますよね。ホント、負けると悔しいしね。基本的に人とワイワイやったほうが面白いですね。コンピュータ（AIキャラ）のセリフとかも面白いけど。でも、たまにコンピュータは（ゲーム進行が）うまく行き過ぎることもありますし。
田中：うん。
――太田さんは『いたスト』のゲームデザインを担当されている堀井雄二さんがお好きだと伺いしましたが？
太田：そうですね。『ドラクエ』好きなんですよ。今までやったゲームで一番面白かったのは、やっぱり『ドラクエ』ですし。
――田中さんはどういうゲームが好きですか？
田中：回数でやったのは『ファミスタ』（ファミリースタジアム。野球ゲーム）です。
――王道ですね。それではキャラも決まったようなので始めて下さい。

しょうがないよ『いたストは』サイコロ運なんだからさ（田中）

（マップは浮遊大陸、ゲーム開始から５分経過）。
太田：風船のマスに止まると、どこに飛ばされるかわからないんだよな。あっ、風船だ（太田、いきなり株の売買ができる証券取引所に飛ばされる）。…だんだん思いだしてきた。よし、株買おう。あれっ、買った？　金が２しかなくなってる！
田中：あっはっはっは。
太田：でも…（サラリーのもらえるマークは）揃ってんだぞ。
田中：そうなんだ。でも、もう次に進めねぇじゃねえか。
（太田サイコロを振る）。
太田：行けねぇか。あっ、また風船だ。
（太田、風船マスから飛ばされ？マスに。そこでラッキーパネルを揃える）。
田中：おおっ。揃った。
太田：お店買い取りチャ〜ンス!!
（が、買った直後に株が下がる）。
太田：株、下がっちゃったよぉ〜。
田中：いいじゃねえか。
太田：…しかし俺の店に、誰も止まんねえな。
（そう言った瞬間、田中が止まる）。
田中：あっ、お前んとこだ。
太田：よーしよし。ホント下手だよな、お前（嬉しそうに）。
田中：下手とかそういうんじゃねえだろ。しょうがねえよ。サイコロ運なんだからさ。

ツイてるよなぁ、お前、ホントにツイているよ（太田）

（15分経過。太田、ストリートに並んだ店を２件ゲット。そして３件目をゲット中）。
田中：あっ、自分とこ（自分の店舗のあるストリートに止まった）じゃん。おお！
太田：３件目！　オイシイだろ、これは。
（田中、太田の店の近くにいるが、太田の店を回避して進む）。
太田：なんだよ、お前。ツイてんなぁ。
田中：今のはオレが分岐点にいたから、どっちの方向にもいけたからな。
太田：ツイてんなぁ。な、な（と、言いながら田中の頭を叩く。叩きながらも太田、自分のストリートに止まって増資を計るが、田中はまたも太田の店を回避してコマを進める）。
太田：お前が止まれば、一発（で貧乏になったのに）だったのに。ツイてんなぁ。な！
（いまいましげにまた、田中の頭を叩く）。
田中：イテッ。俺、別についてねぇよ（その後、AIキャラすらも太田の店には止まらない）。
太田：使えねぇなぁ。アイツ（AIキャラ）。うわっ、コイツ（これもAIキャラ）も使えねぇな。うわぁ、最悪だよ。ったく、ラッキーだよなぁ、お前（また田中にあたる）。
田中：だからゲームってそういうもんだろ！　お前、さっきから、同じことばっかり言ってるじゃねぇか。



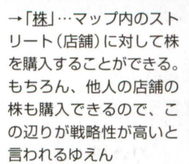
太田光
爆笑問題のボケ担当。漫才以外にも映画監督や役者、執筆業、CMのナレーションなど多彩な才能を発揮している。相当の負けず嫌いらしく、相方の田中のチャンスになると、きついツッコミを連発。まるでコントを見ているようでした。



↑押せ押せプレイの太田と、冷静プレイの田中。ホント、対照的



←「風船マス」…止まると、そのマスからランダムなマスに飛ばされる。一見、便利だが時によっては不便なこともある。広いマップでプレイすると登場するマス



→「株」…マップ内のストリート（店舗）に対して株を購入することができる。もちろん、他人の店舗の株も購入できるので、この辺りが戦略性が高いと言われるゆえん



←「サラリー」…マップ上の「♡♧♤◇」の４つを揃え、銀行マスに止まると給料が支払われる。貴重な収入源のひとつでもある

「AIキャラ」…CPUキャラクタのこと。強さや性格、容姿が設定づけられており、自分のターンごとにセリフを喋る。容姿に合ったセリフを喋るので見ていて楽しい。『いたスト』の魅力のひとつでもある。
「店に止まる」…他人の購入した店舗に、他プレイヤーが止まると「買い物料」を店舗所有者に支払わなければならない。この「買い物料」は、店舗が拡張すればするほど跳ね上がる。一発で貧乏になったり、金持ちになったりする恐ろしいシステム。



「お前ホント、ラッキーなんだよな」(太田)
「…そればっかり」(田中)

(AIキャラがラッキーパネルで田中のポイントの流れを止める)。

田中：なんだよぉ。あいつよぉ～。

太田：お前の方がついてる(笑)。

田中：全然そんなことねぇだろ！

(田中、次のターンで銀行へ。ちょうどマークが揃っていたのでサラリーをもらう)。

太田：なんだよ。お前よぉ。ツキだけで勝ってんじゃねえか。なにも考えてねぇのに。

田中：いま初めて、ツイてたんだろ！

「いいじゃねぇか、文句つけるなよ～」(田中)
(口うるさい太田に向かって)

(カジノに止まりビンゴゲーム開始)。

太田：あっ、ビンゴだ！

(太田、速攻でリーチ！)

太田：リーチだ、リーチ。おっ、ダブルリーチ。あっ、揃った。やったぁ(田中の方を向き)だっせぇな、お前。な、な！

田中：…いや。

(45分経過、田中の買っていたストリートの店舗の株をAIキャラが購入。が、まだそのストリートの店舗を買おうとしている田中に向かって)。

太田：お前、それどうすんの？

田中：えっ、ここ俺の島(ストリート)じゃん。

太田：だって、アイツ(AIキャラ)が株を持ってるんだぜ。

田中：いや、俺だって持ってるしさ。いいじゃねえか、文句つけるなよ。

(また、店舗を買うチャンスが田中に巡ってくるが、他人の店舗のため、価格が跳ね上がっている)。

太田：お前、また店を買えるチャンスじゃんか。

田中：5倍でかよ。

太田：買うに決まってんじゃねぇか。

田中：高ぇんだよ。5倍は買えねぇだろ。

太田：買えよ、おい。おい。俺だったら買うよ。早く(決定ボタンを)押せよ。

田中：いくらだよ。…1000越えてるじゃねぇか！

太田：じゃあ勘弁してやるよ。それにしても俺、銀行行けねぇな。あっ、また風船だよ。飛ばされちゃうよ。ついてねぇな、おい。お前はホント、ラッキーなのにな。な、な(またもや田中を叩く)。

田中：……そればっかり。

(1時間経過。ゲーム終了)

――どうでした。新作の『いたスト』の印象は？

太田：面白かったです。マップが20面以上あったでしょ。マップが多いのがよかったです。遊ぶの大変そうだけど。発売したら買いたいです。

田中：そうですね(時間があれば)もっとやりたかった。店舗を購入して、増資をし続けて、大きくなったときの店舗のグラフィックとかを見たかったのですが…。

――そういえば太田さん。田中さんに向かって「ツイてんなぁ」を連発していましたが。

太田：コイツ、何にも考えていないんですよ。計算とかしていないのに運がいいんですよ。サイコロ運とか。

田中：まだ、ゲームの進行的に、取り引きとか考える段階じゃないからいいんだよ。

――持ち金的には田中さんがトップでしたね。

田中：そうですね。でも、まだ最初の方だから。あのままゲームを続けていたら変わっていたんでしょうけど。

太田：大体、お前が汚い手を使ったからな。

田中：いや、汚い手なんて使ってないだろ。

太田：こいつ、負けず嫌いなんですよ。

田中：俺はそんなことないだろ。お前だよ。

太田：いや、お前だって負けず嫌いだよ。それにつまんないゲーム(プレイを)やるんですよ。俺の店に止まりゃいいのにこないし。

田中：だから、それがゲームでしょ！

太田：「それがゲーム」とか言うんだよなぁ。でも、そうやったほうが面白いだろ。

田中：逆だよ。お前、俺が逆のことやったら大騒ぎするくせに。

太田：だから「それがゲーム」じゃねえか。

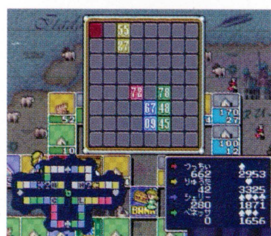
田中：なんなんだよ、もう！

「コイツ、負けず嫌いなんですよ」(太田)
「それはお前だよ！」(田中)

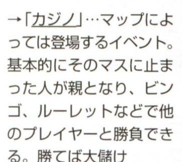


田中裕二

相方、太田光のボケに唯一対抗できる爆笑問題のツッコミ担当。中学時代はバスケ部だったが現在身長154センチ。この日は調子が悪そうだったけれども、楽しんで『いたスト』をプレイしてくれた様子。相方、太田の言う通り、サイコロ運は最強。



←「ラッキーパネル」…そのマスに止まることに、任意の場所(パネル)にひとつポイントを置くことができ、ポイントを4つ(5つ)つなげると、イベントカードを入手できる





→「カジノ」…マップによっては登場するイベント。基本的にそのマスに止まった人が親となり、ビンゴ、ルーレットなどで他のプレイヤーと勝負できる。勝てば大儲け



←「店購入」…他人の店舗でも購入できるチャンスがあるが、相場は元の値段の5倍ぐらい。戦略的に購入するならともかく、考え無しに買うと、貧乏一直線へ



→お互いを「負けず嫌い」と言い合う2人。でも、傍目から見ると太田の方が、かなりの「負けず嫌い」のような…？

「マップ20面以上」…『ゴージャスキング』に収録されているマップ数。これだけでもたくさんあるのに、後半マップは複雑、なおかつ広いので遊びごたえたっぷり！　一家に1枚どうですか？

「汚い手」…単純に田中のサイコロ運を総称して言う。『いたスト』は、サイコロを振って進んでいくゲームなので、ある程度サイコロ運に左右される一面がある。どうやらそれを指して難癖をつけているらしい(笑)。

■取材・文／北岡雅可

まったり劇場改め げーむじん 軟膏

http://www.iijnet.or.jp/GAMEJIN

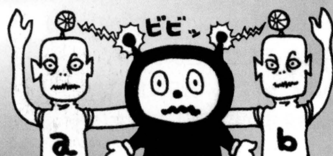


ゲーくんイラスト／寺門亮子

またもげーむじんはやりました！　軟膏は今度も懲りずにパワーアップ。メーカーさんと、読者と編集が織りなす珍道中は一体どこに落ち着くのやら。ブカブカどんどんブカどんどん。腕だけ残して死んじゃうよ〜

げーむじんのテレパシー

ゲーくんをマスコットとして認めた順に、読者を溶かすゲーくん…。もしかしてイヤだったのか？



ヤホヤホー、ゲーくんだよー。今月も読者から、護摩壇で火を付けたくなるような、マックロおてまみがい〜っぱい。紹介した端からどんどん燃してくよー。メギドの炎で世界を滅ぼせ！

読「ゲーくんそして編集部のみなさま、お元気ですか？　これからも体に気をつけて頑張って下さい」なーんて言っている偽善者なヤツは、もはや**懲罰**モノですか？
（兵庫県・西野健太）

そんなことない、ゲーくん優しい言葉に弱いよ。西野には『ゲーくんキャトルミューティレーション体験』に御招待するよー。

読 最近近所の駄菓子屋で、ちまたで噂の**『ピカキーガム』**を発見しました。一瞬、買っちゃいそうになったんですが、額に「ふしぎ」とマーキングされているのでヤメました。…何が「ふしぎ」なんだろ？　ピカ「キー」ってなんで？
（京都府・佐藤豪哉）

ピカキー！　ピカキーとは、不思議の国のピカキーのこと。黄色いネズミの「ボケモン」だよ。「ピカ」とか「キー」とか鳴くだけじゃなくて、時には「バケニャー」とか言いやがるンだ。不思議だね。

読『電車でGO！』を買ったときにもらった**『電茶でGO！』**がとても美味しかったのですが、また飲むためにソフトをもう一回買うのもキツイので、早く『電車でGO！2』が出て『電茶でGO！2』を飲みたいです。タイトーさんおねがいしまぁす。
（大阪府・三井純子）

電茶？　古い古い。今、動くキノコの生えてる冥王星では、『読茶』が大流行。ビビッと溶かした読者を、ずずっ、ずずっとすするんだ。ぷはーっ。あったまるねえ。

読 この間ヒマだったんで**『忍者じゃじゃ丸くん』**を延々32面までやって、ごはんの時間が来たのでやめました。寝る前は『燃えろプロ野球』でバントでホームラン。
（山形県・滝沢誠）

投げる手裏剣ストライク！　忍者ゲーくんだよー。ほっぺにドリキャスのマークあるよー。なに、32面？　くどいくどい。ゲーくん早いよー。2面で満足、あっとゆーまだよー。はーすっきり。でも、ゲーちゃんが不満顔なのはなんで？

読『げーむじん』前号の**630円**の内ワケは、

ロボットドリームに	300円
スキスキゲームメカに	200円
のほほんゲーム製作日誌に	80円
このハガキの切手代に	**50円**

だった。
（兵庫県・滝井浩明）

滝井。ゲーくんは下々の意見をはねつけるほど、傲慢な宇宙人じゃないよ。君の意見は真摯に受け止めようじゃないか。ねえゲーちゃん、お礼に滝井を、南太平洋の幾何学の狂った古代都市に、50円切手貼って送りつけちゃって！

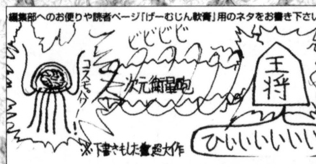
読 おい、ゲーくん！　読者プレゼントの**『スーパーロボット対戦』**てなんだよ対戦って、大戦だろ大戦！　わかってんのそこんとこ。たのむよー、本当に！
（埼玉県・阿藤学）

やばっ、ばれたっ！　ええい、みんな死んじゃえニャー！（バンプレストさんごめんなさい！）

読 前回はよくもUFOに載せてくれなかったな！　こうなったら仕返しをしてやる！　くらえ必殺の**塩水ビ〜ム！＆潮風アタ〜ック！**
（佐賀県・K.M.Revolution）

イヤッ、やめて。かゆい、かゆい、かゆい〜。ふー、気がついたら南新宿まで逃げて来ちゃったよ。よくもやったなー。お前みたいな王将は、絶交済みの親友のメメクラゲに頼んでこうしてやるー⬇。

超怪電波



（新潟県・反ウラシマエネルギー）による、一目見た瞬間「あいたたたたた」と頭を抱えたくなるような、毒毒イラスト。15歳にしてこの才能。危ない犯罪に走らなければいいけど…。

募集中　…ゆかいなハガキ…
ゲームや本誌の感想、ゲーくん宛の抗議などアンケートハガキに書いて送ってください。採用された方には抽選でげーむじん特製シャーペンが当たります。

げーむじんのおみっこ♡
神奈川の『もののけパンダ』！（8月号・67ページ参照）ギャルゲーはまるのはぜんぜんこわくないぞ。（富山県・さとりをひらいた人）
編：『もののけパンダ』へのエールありがとう。でもヤツ宗旨替えしたみたいだよ。今、『ディスクシステム』が欲しいんだって。

3号で**反町並**とか書いたら、超遠距離から狙撃されました。ウーム、何故だろう？　（奈良県・横山潤）

3号で狙撃？　おかしいなあ。まあいいや、ええしました。しましたとも。ズキューン！　ライフル1発地獄行きー。横山。とりあえずマッピングでもして出直してこい！でないと溶かす。

読 これからも、**すごい情報**を楽しみにしています。

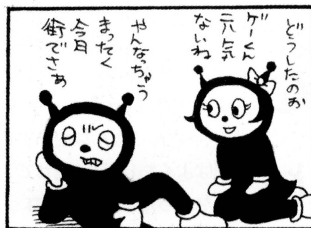
（静岡県・望月友克）

うふふ、「情報」？　あるよあるよ。すごEのがあるんだよ。うふふ、知りたい？　タダってーわけにはいかないなー。さわりだけ教えて上げるよ。ここだけの話…、おっとここからは企業秘密だよー。なにせすごE情報だからね。望月来月何くれるのかなー。うふふ。

かなり Gな感じ

寺門亮子

もうすぐ若葉マークのとれる作者だが、じつはすでにブイブイいわせてるらしい…。









読 なぜレニは**スクール水着**で俺の○○○を刺激するんだ。誰か教えてくれ！

（愛媛県・近藤直人）

ハイレグビキニもマンネリ化した目にはスクール水着がたまんないよね。あの浅いカットの向こうには…はふー。満足しちゃった。ゲーくんもういいや。

読 ドリームキャストが出ると『サクラ大戦3』が**ドリームキャストで出る**ことになるってことは、ドリームキャストを買わなきゃならないってことで、ああ…何言ってンだろ。

（広島県・岡崎新爾）

読者のみんな注目。15歳の少年が、悶々としているよ。ケッ、水泳の時間はスクール水着、見ほうだいのくせに。溶かしてやる、溶かしてやる、溶かしてやる〜。

（↑妄想で錯乱ぎみのゲーくん）

読 ぐっ…ときたらお泣きなさい！　使用期限2001.11.29

（広島県・殿山祐身）

やったー！　女子中学生〜のおてまみだ。何が言いたいんだかわからないけど嬉しいなー。いたっ、いたたっ！　ゲーちゃんごめん、耳引っぱんないで。

読 雑誌が判型変えるのは、**廃刊の前兆**って…痛えな！

いきなり投石の刑かい！　あっその投石機、必殺でひかる一平が使ってた…。ぎゃー！（電気の刑）

（東京都・まじかるず）

ダメだよまじかるず、ゲーくん刺激しちゃ。げーむじんはやる気満々！　やる気時々空回り！なんだから、縁起でもないこと言うと、ゲーくん本気出すよ。とっておきの電気攻撃をくらへ！

読 **アルツ**ってなんですか？　4号のテレパシーでアルツ香取って呼ばれたんだけど…。

（千葉県・香取美和）

キューン！　またまた女の子キューン！　はいッ、ゲーくん説明しちゃいます。アルツとはずばりレーガン元大統領が顔のとこやったヤツです。日焼けとか、アルミニウムが効くらしいよ。

読 『ミシシッピー殺人事件』は攻略本見ながらクリアしました。殺されたブラウン氏がはじめ**ラーメンマン**に見えたのは、今でも思い出されます。（北海道・ワトソンはなぜ穴に落ちないのか？）

そんなことよりワトソン〜〜（省略）、君PN長いよー。とりあえず次に訂正してこないと、護摩壇で燃しちゃうよ。

読 ちょっと、ちょっと、げーむじん軟膏って**何に効く**んですか？　（北海道・堀内司）

プンプクプルクルプリクラー

またも全部のハガキにプリクラを貼ってくるとはけしからん。しかも「こんなポーズはイヤだ。やり直しを要求するー（青森・天馬いさご）」じゃと？　ううむ、ういやつめ、今回だけじゃぞ、ほれ、ちこ、ちこ、近こうよれ。

いろいろ効くよー。チューブに入っているからねー。塗ってドッカン大爆発。差してぬっぽり心地E。吸ってスッキリ…おえっ。気持ちわるッ。やっぱり吸うの禁止！

読 おーいゲーくん！　さりげなく言ってるギャグ、**全部スべって**いるぞー

（神奈川県・村雨城）

読 ゲーくんお疲れ様でした。藤島先生の新キャラで、売り上げ増加まちがいなし！　というわけで、**貴様は消えろ！**

（埼玉県・増田祐二）

よいこのみんなー、今月のテレパシーちゃんと届いてましたかー。ちょっとウザイから、これからUFOで上の2人を溶かしに行きまーす。みんなとはまた次号で会おうねー、ばいばーい。



大人になってまでうそをつくと、仕事を放り出すことになっちゃうぞ。

おーい、うそを付いても後味すっきり、ヒロスエだよ。今月も早速、行ってみよう！

●こんど『ブースカ』がハリウッドで公開されるらしいよ。より恐竜的なデザインで。　（東京都・マダムとデブ）

ブースカ、ブースカ…、うーん図書館で調べてもわかんないな。よしっ。ヒロスエ、ラーメン行きます。

●『beat mania』の隠しステージ、『金太の大冒険』をプレイしていると、放送禁止でゲームが終わってしまいました。　（三重県・片羽絞め）

ヒロスエ知ってるよ。金太君を励ます歌なんだよね。「負けるな！」とか「マカオに着いた！」とかね。でもなんで放送禁止？

●うちのそばのJAで『農協モーターショー』って名のトラクターのショーをやってました。（神奈川県・眞泰志）

オ、ガセネタのトップ級？　ヒロスエをだますんだったらもっとありそうなネタを持って来なきゃダメだよー。

●神宮寺三郎の正体はじいさんで、ある事件のせいで薬を飲まされて、今の姿になったらしい。やっぱあのシブさは異常だ。　（福岡県・風之音一心）

わっびっくり。これ実はホントのことなの。うん。もちろんジンとウォッカの仕業です。

●友人のS君は、カラテカ流空手の正当継承者らしいです。

（東京都・まじかるず）

オオッ、カラテカ流！　奇遇だねえ、ヒロスエも正当伝承者なんだよ。パンチ！　キック！　化け！　化け！

●『センチメンタルグラフティ』で所持金がなくなったときに限り「ヒッチハイク強盗」ができるらしい。

（宮崎県・ぷうかJターボ）

あれれっ、ヒロスエ、急に俳句を思い付いきました。聞いて下さい。

強盗も、2人の思い出、おセンチね

●今がチャンス！　夏季限定の腐乱死体『バイオ2』の世界へ御招待。みんなで一緒に快適なゾンビライフを初体験。希望者はFAXで。年中受け付け中…何書いているんだろう私。

（長野県・西沢知春）

うんうん知春ちゃん。疲れていますね。同じ女子高生として同情するよ。でもこれわけワカメラーメン！

●このコーナーには1つだけ本当のことが書かれているらしい。

（広島県・レッドパール）

ウソッ、気が付かなかったよっ。あっこれもガセネタかあ。なんだか最後の最後でだまされてしまうヒロスエでした。バイバーイ

げーむじんのおみっこ♡　タマゴッチのパクリゲームこと、たまご野郎は本当に存在するのでしょうか？（埼玉県・増田祐二）　編：するよ。ウチの実家のブロイラーでぼろぼろ生まれてくモン。



のっぴきならぬ事情も解決したので、今回から、ついにカラーの「イラスト大襲来」も始まったのね。そっちも見てね。



⬅(千葉・カベジマイサム)太い単調な線で的確に描くのってセンスが必要だよね。イイカンジです



⬆(東京・マダムとデブ)「犀」。ストレートなキミに、もうクラクラ



➡(神奈川・宮内雅崇)あ、懐かしいっすね。弊社刊の攻略本もよろしくね。って、営業モードかい



⬆(青森・天馬いさご)前にこの衣装着てる人を見たけど、衣装の出来がすーっげぇ良かったんだよね。金かけてるってかんじ



⬅(佐賀・K.M.Revolution)俺のズボンはボンデッジパンツだよ



⬅(愛知・NIRVANA)ニルヴァーナ=涅槃。掛けてます?

⬅(大阪・月子)このフリフリ加減が女の子の心を掴むのか?



⬅(福岡・風之音一心)どあっはっはっは!! すーっげぇバカ! でも、こういうこと考える人は、個人的にスキです



➡(栃木・武藤広幸)カラーにもイラスト送って下さいね

➡(茨城・P成)最近はブルマー廃止が多いんだって。ちぇ



➡(福岡・GO.)小学生の描いた絵がいっぱい貼ってありました。ピカチュウばっか



➡(神奈川・大角知孝)クレージュ…キミのそのでっかい瞳がステキだ…



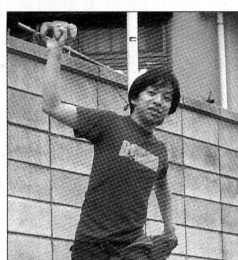
⬅(山口・木之上結実)『サクラ大戦2』どうでしたか? ワタクシ、スミレでした。レニ狙いだったんだけど…

げーむじんのおみっこ♡ サターン5台でドリキャスと交換してくれるらしい。(大阪府・小森一弥) 編:うっうそ、うれしいな、今2台持っているから、あと3台買えば…。それって『エンゼルマーク』じゃダメ?

オレ的大調査
ORETEKI-DAICHOUSA

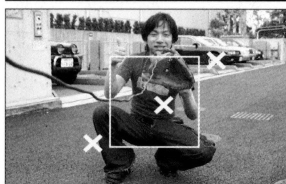
FILE No,3 コントロールノヨイコントローラハ？

ハーイ、オレは金田一（ガルベス）、陽気なプエルトリカンだ。いま草野球をやっていてオレがピッチャー。だけどコントロールに難があってさ。このままだといけないから練習しようと思って、こないだ大リーグ養成ギブスを買ったんだよ。でも、着てみたらなんか変なんだよな。どうやら間違ってT.M.Revolutionの衣装を買っちゃったみたい。しょうがないから着て街を歩いたんだけど、それ以来さらにコントロールが悪くなっちゃってさぁ。他のナインから国に帰れってブーイングの嵐だよ。やんなっちゃうよね、まったく。まぁいいや、ゲームでもやるか…とふと触ったコントローラがオレの脳髄を動かした。コントローラのコントロール…。64にサターンにプレイステーション、一体このゲーム機のコントローラの中でどれが一番コントロールしやすいのだろうか？　ゲームはコントロールが命だ。早速、投げて確かめてみなくては。とりあえず10球ほど投げてストライクゾーンにどれくらい入るかを計測。キャッチャー、しっかり取れよ！　って、しかし全然推理必要ないなぁ、今回。



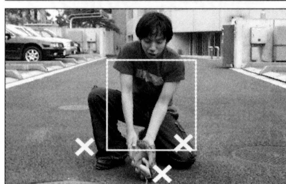
➡じっちゃんのナニかけて投げる金田一。なお、投げた順番は右図の上からの順。最後は疲れの影響もあったかも

ニンテンドウ64



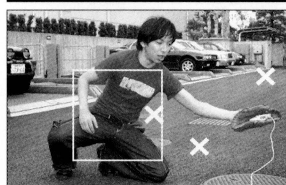
⬆指がパック部分に入るため強制的にナックルの握りになる64。1球ストライクは上々！

プレイステーション



⬆ブーメランか佐々木のフォークかと、落ちるPS。捕球者への危険性が最も高かった

セガサターン



⬆扇子を投げるのと同様に風に乗るコントローラ。SSは右バッターの胸元にくい込む

第5回 輝け!! ゲーム広告大賞

楽しみの広告批評を奪われた徳兵衛の霊は、もはや昼夜を問わず出没するという…。

エツコ「ふー、一週間出ないと、さすがに腹が張るね。どれ、もう一回踏ん張ってみるかね」

徳兵衛「便器の中からじゃじゃじゃじゃーん。エツコさんやー、佃煮はまだかいのー」

エツコ「ぎゃっ、また出た。ええい、せっかく催してきたのに。これでもくらへ」

徳兵衛「おおっ、『サイ』の広告。なんと斬新な！　女子高生が便器から生えておる」

エツコ「ったく、今のアンタと何が違うってんだい」

徳兵衛「バカおっしゃい！　生えているはずがなかろう。この娘さんはここにハマっておるんじゃ。まったく、キャッチの文字も読めんのか。それにしても危ない姿勢じゃ、このまま流されなければいいがの。」

エツコ「ふんっ、アンタこそ流してやるわ。えいっ！」

徳兵衛「わっ、ぐるぐるぐるー（ぶくぶく）」

エツコ「ふう、すっきりした。なんだかおなかも軽くなったわ。そう言えば、大福が残っていたわね」（まだ続く…のか？）



今回の受賞作品
XI [sái]
■PS ■SCE

こんなんいいな



この前はごめんなさい。そうね、現実ばかり見ていても、何も始まらないのよね。夢がある限り、私達の可能性は広がって行くんだわ！

■せがた三四郎が、すべてのキャラクターを投げ飛ばす『街』。（福岡県・風之音一心）

■ゲーム誌編集シミュレーション、その名もずばり『げーむ○ん』。キャラにストレスが溜まると、編集部から逃げ出してしまう。（埼玉県・蒲生に住め）

■スーパーロボット大戦Fの格ゲー。なぜかPSでしかも5枚組。すべてのキャラ入りでCDの入れ替え可。同時発売、30連装CDチャンバー。（群馬県・小暮啓太）

■親の足音をかぎつけて、勝手に片づいてくれるゲーム機本体。（香川県・モンゴイカ）

■やるドラで三国志。もちろんキャラクターデザインは横山光輝。（東京都・マダムとデブ）

■インターネットにつないでウォーシミュレーション。世界一になると核ミサイルをホントにもらえる。（愛知県・平和が一番）

■1億分の1でいいから、現金で収益がもらえる桃鉄。（三重県・片羽絞め）

■照れ屋の恋愛シミュレーション。せっかくつきあい始めた彼女に、ついつい「あっちいってよ」とか、「きらい！」と言ってしまう。（滋賀県・篠嶺晶）

■3年間岩の上に座り続けるゲーム。コントローラを少しでも操作すると、ゲームオーバー。（東京都・まじかるず）

■親切裏目ゲーム。街で親切を振りまくのだが、ことごとく裏目に出る。1つの街を破綻させたらクリア。（北海道・ミチル）

■げーむじんの隔週刊化。（編集部玉砕の可能性アリ）（愛知県・ヨーヘン・パイパー）

■登場人物が全員老人の『FF』ホントに最後。（静岡県・はちまきタオル）

■ままごと、ベーゴマなど、懐かしの外遊びゲーム。なのに18推。お医者さんごっこが引っかかった。（三重県・よっくんもっくん）

げーむじんのおみっこ♡ 僕が仕事していると、隣の女の子が「ねえ。『内弁慶』の反対語って『外義経』でいいんだっけ」とたずねてきたので、無言でうなずいておきました。……こえぇ、無敵じゃねえか。（神奈川：ブルネイ）　編：無敵！　大いに結構だね。ケッほのぼのしやがって。

今日から貴殿も我が同志
制服大征服

全国60万人の制服フェチのみなさ〜ん、深窓の令嬢「ばっしー」嬢よ♡ ウフッ。今月も制服パワーでダークなアナタのハートを打ち抜いちゃうわよ。ズギューン♡♡♡



緊急設立！
制服悩み相談室

「深窓の令嬢、ばっしー嬢に質問です。実は僕、園児服やバニーガールなどのコスチュームが大好きで、普通の制服じゃ満足できないんです。彼女に、コスプレしてくれと頼む勇気も、しかるべきところへ行く経済力もありません。こんなダメな僕はどうしたらいいでしょうか」

（東京都・猫逃げちゃった・24歳）

●あらあらら。こりゃまた大変なのね〜。相当な苦悩人生歩んでいるのね。そんな針のムシロのような人生を歩む、猫逃げちゃった君のために、今月は夢のようなソフトを紹介するわよ〜♡

男心をくすぐる究極のマストアイテム

よりどりみどりの制服に身を包んだ女子と、麻雀を打てたり、サクッと脱いでもらったりと、心も体も幸せになれる夢の麻雀『アイドル麻雀ファイナルロマンスR』。メガネっ娘、ブルマ、チアガール、ロリータ、金髪、レオタードなどなど、全てのマニアに向けて作ったんじゃないかと思われる、イメクラ並みの細かな設定は脱帽モノ。さらに初回限定版には着せ替えソフトがついていて「聖コスプレ学園」もビックリ！ の内容。これぞ男の願望が凝縮された珠玉の一品ですな。



アイドル麻雀ファイナルロマンスR■SS版
6800円でアスク講談社から絶賛発売中！

告知

最強の制服大募集！
当コーナーでは、制服制覇グランプリ（S-1）に向けて、最強の制服を大募集。煩悩を凝縮した、破壊力のある制服イラストを送って下さい。宛先はP114。待ってます。

着せかえって男のロマンよね



↑お約束のセーラー服。お好みで小道具を持たせたりと、かゆいところに手が届きまくった作り



↑彼女に園児服を着てもらいたくても着てもらえない男子は、とりあえずこれでガマンだ



↑着替えるモノは制服だけじゃない！ ということで、こんな大胆な水着も御用意。これでインフィニティドレスでもあれば完璧なんだけどね、いろんな意味で

↓定番のブルマにも着せ替え可能。今頃気がついたけど、この着せ替えってイメクラを凌駕してるよなぁ。イメクラか『BOYS BE…』か、もう迷わない！



マッピング地獄

■参の地獄（コンパイル）すーぱーなぞぷよ通

イカした日焼けのナイスガイことマッパーどもに贈る、驚天動地のマッピング企画第3弾だ。今回も心して聞きやがれ。まずはこれだ。なんとイラストコーナーの常連投稿者、月子（大阪府）の姉御からのご報告だ。

コケティッシュでキュートっつー言葉は、このご報告のためにあるんだろうなあ！ ところで実はな、このご報告には文章がねえんだ。どうやら姉御は今回、か弱いおなごのそのお体で、「カレー色のあいつ」に身をやつして、ぷよぷよワールドの相当奥地まで入りこんだらしい。それもこれも、ふがいない我々マッパーのためにだ。そして身も心もくたくたになってしまい、我々に報告できたのは、この現地でつけていた絵日記だけだったというわけだ。くー。どーでーおめーら、泣かせる話じゃねえか。

そこでだ、今回げーむじん編集部は月子の姉御のご報告に報いるため、嫌がる新人をぷよぷよワールドに放り込んでみた。ふっ、奴めぼろぼろになって出てきやがったがな。そんな奴が捕まえてきたのがこの写真。世界初、捕獲されたぷよぷよだ。ナマのぷよぷよたぁ、初めてみるお宝だぜ。めんたまかっぽじってよーく拝みやがれ。くー、魂が洗われるよーじゃねーか。

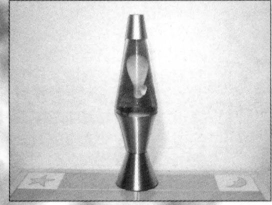
まっ、今回はこんな訳だぜ野郎ども。まったく、マッパー道ってのはどーしてどーして、きびしー道じゃねーか。次回からは、お前らも魂込めた報告をして見せろよな。あばよ！

月子の絵日記



←朗らかタッチなんだけど、なぜかクール。この秋。月子の姉御のイラストからは目が離せない。この「カレー色」の踏みつけられ具合ったらもう！

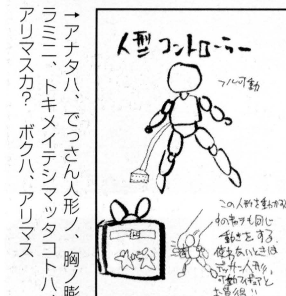
ナマぷよ



『仰天！ これがナマぷよだ！』このナマぷよは、捕獲してしばらくの間、活発に活動していた

夢のコントローラを大発明 未来型発想研究所

ハガキが来るのは嬉しいんだが、ドイツもこいつも常連ばかり…。まだ見ぬハガキ職人達！　狙い目はここだぞ！



→アナタハ、でっさん人形ノ、胸ノ膨ラミニ、トキメイテシマッタコトハ、アリマスカ？　ボクハ、アリマス



→某ホ○ダのロボットは、突然発表されて、世間の耳目を集めたけれど、こっちの研究室は「ホントにあるの？」と疑っている内につぶれちゃったね

こんにちは、みんな元気！　今月も優しいお兄さんと一緒に、コントローラを発想しようね…。なーんて優しげに始まると思ったら大間違いなんじゃー。特に女子！　おんしら空想力が足らんぜよ。まあいい、まずは人形コントローラ（東京都・マダムとデブ）の着想だ。むんっふっふー。君たちは、このコントローラ使いづらそうだ、なんて思っているだろ。トコロがどっこいあらふしぎ、こいつで『鉄拳3』を始めると、小技のたぐいが面白いように決まる、決まる。ダブルサマーソルトキックなんて、くるくるっと回すだけだもんな。逆にやっちゃいけないのが『バイオ2』。もー、歩くのがしんどくってしんどくって。

つぎ！（東京都・まじかるず）の夢想、念力コントローラ、その名も『チャクラパワード』だ。しかしまじかるずよ、対応ソフトがエスパー清田監修ゲームだなんて誰が知っているんだ？　どうせだったら、これで美少女ゲームをやるのはどうだ？　「すっっっげ、くっきり見えるぜ」なーんてな（今月もオヤジモード）。





「…」「どうしたの？」「…俺さ、この間、レシートQUEEN見ちゃって…」「えっ、何それ！」「…たぶんKINGと同じ人だと思う…」

ほぉーっほっほっほ。みなっさーん、はーじめまして、私がレシートQUEENですのよ、おーっほっほっほっ、ごほっ、ごほっ。えー、ちくしょ。あらっ、イヤだわはしたない。さて皆さーん、今日もレシートを大切にしてますねー。レシートを粗末にするような悪い子は、QUEENがお仕置きとして、額に油性マジックで『L』を大きく書いちゃいますよー。もっとも、出会った端から書いちゃっているんですけど、おーっほっほっほ。それにしても何ですか、ちまたでは今、私の正体について凡人がかまびすしく言い立てているとか？　ダメよ皆さん、他人を簡単に信じちゃ。どんな人でも、他人の目には見えない部分と、おおっぴらに見せている部分がありますのよ、おーっほっほっほ。それに、毎朝配達されている牛乳、飲まれたくないでしょ、おーっほっほっほ。それじゃ早速、恒例のレシートバトルをお楽しみ下さいませ。んふふ。

```
*****************************************
        パーソン[redacted]
    営業時間   10:00~21:00
    電話番号   0[redacted]5-[redacted]8
*****************************************

販売
98年06月19日 14:29:30  No:000855 扱:00
000000 ※ 上 様 ※                    様
      名称      品種          金額   税
01 ﾃﾝﾁﾑﾖｳ･ﾘｮｳｵｳｷ  06 古○○   2,980  外
02 ﾄｷﾒｷﾒﾓﾘｱﾙ      06 古○○   5,480  外
03 ﾒｶﾞﾐﾊﾟﾗﾀﾞｲｽ    06 古○○   2,480  外
                       計:  10,940
(内税:      0)       外税:     547
-----------------------------------------
[中古: 3 本] [新品: 0 本]
-----------------------------------------
                     合計:  11,487
ｸﾚｼﾞｯﾄ:       0   金券 :       0
お預り: 11,507   釣り銭:      20
```

```
        領 収 証
     OSC Olympic
       [redacted]
   TEL [redacted]
                                  様
**今月は休まず営業いたします。**
8月16日迄は、9時閉店です。
 0003-0101     98年 8月 5日
 担当 :     9600353

    471 ﾍﾟｯﾄｺﾞｯﾁ              280
割引        50%              -140

   1点/ 小    計             ¥140
外税売          140
外税        5%                  7
合        計                ¥147
現      金                   ¥150
お  釣  り                     ¥3

8875                        15:56
```

↑→ミシシッピーNo.0、あなたホントに美少女ゲームが好きなのね。¥のほうはどうでもいいわ

普通店員さんって、こっちが渡した順にレジを打ちますわね。そこをふまえて、まずは左のレシート（茨城県・ミシシッピーNo.1）さんの作品をごらん遊ばせ。ときメモに、ときめき過ぎてる自分に照れちゃったのか、2つのソフトにサンドイッチ！　でもそれ、両方とも美少女ゲームよ、おバカさん。一方右は、T2出版の¥さんの作品。ペットゴッチって一体なに？　え、タ○ゴッチのパチモン？　どーりでゴミみたいな値段ね。さらにその半額って笑えるわ。だから今回は¥さんのかちー。ミシシッピさん、ごめんなさいね。さて皆さん、このコーナーでは面白レシートを大募集。ハガキに張って、ドンドン送ってくださいね。でないと額に『L』、書いちゃうわよ～。



どーも。なんかメチャ暗いことばっか書いてたんで、すっかり人気のなくなったコラムです。本当はね、俺だって色々と皆が期待してるようなこと書きたいんだよ。ゲーム業界の汚い部分や出版業界の許せないところとか、本当に腹がたつような思いはいくらでもあるんだ。でもさ、やっぱ自分だって、まがりなりにもこの業界で生きてるわけで、書けることと書けないことってのがある。もちろん保身のためにさ。で、じゃあ自分に火の粉がふりかからないところでアジテーションして、保身にかかる部分は目をつむろう、なんてカッコ悪いことはできないんですよ。それにさ、なんだかんだと吠えてみたところで、負け犬の遠吠えっつーか、結局は売れて儲かった者の勝ちじゃない。どんなプロセスを踏もうが、勝利者こそが正義っていうのが世の中の仕組みなわけで、だからって「そんな世の中がいかんのだ！」なんて一銭の得にもならん思想は持ちたくないしね…。

うーん、こんなことばっか書いてるから「ひねて斜に構えた枯れオヤジ」とか思われるんだろうな。でもね、俺は決して枯れちゃいないし、むしろメチャメチャ情熱持ってるよ、仕事にも遊びにも。俺が言いたいのは、世の中のシステムを完全に理解して、それはもう絶対的なものだと認識して、そのうえで頑張って生きようよ、ってこと。現在のこの資本主義ってシステムはたぶん半永久的に変わらないだろう。ならば、そのシステムのなかで、いかに上手に立ち回って上を目指していくかっていうのが一番重要でしょう。ね？

まぁ、そんなわけで色々とごたくをならべて、どうして「業界に鉄槌」的なコラムを書かないかの理由を説明したんだけど、わかってもらえたかな？　「ただ単に業界で敵を作るのが怖いだけじゃん」って思った人、正解です。でも、猪突猛進だけがカッコイイ生き方ではありません。以上。

さて。ここまでの話はすっかり全部忘れてもらって、今回のテーマは「個人」だ。

よく「人間はひとりでは生きていけない」とか「結局は人間、ひとりなんだ」とか言われてるけど、一体どっちが真実なんだろう。まず、人が生きてゆく上で、他者との関わりを完全に断つというのは不可能だよね。普通に社会生活を送っていれば、自分ひとりですべての物事を進めていくなんてことはできない。そういう意味では確かに人間はひとりでは生きてゆけない。ただし、物理的にはそうでも、精神的な意味で、他者との関わりを断つことはできる。例えば、共同作業をしている仲間に対してどれだけ依存度を持つかによって大きな違いが出る。あるひとつのプロジェクトを数人で成し遂げた時、「仲間のおかげで成功した」と考えるAタイプの人間と「自分の成功をサポートした奴がいる」と考えるBタイプがいる。Aがいい奴でBがいやな奴？　そんな人格的な問題はさておき、少なくともBタイプの人間は、精神的に他者との関わりを断っている。自分の周りで起こるすべての物事は、自分が成功するために行われていると思える、いわゆる「自己中心的」な考え方こそが、他者に依存することなく、ひとりで生きてゆける人間なんだ。人格的な部分なんて、いい人の仮面を被っていればすむこと。本音を見せさえしなければ普通の社会生活は営めるよ。でもこれって、相当な根性がないと単なる空回り野郎になっちゃうから気をつけないといけないんだ…って、これじゃまるでBタイプ推奨みたいじゃないか。しかも俺がまるでBタイプみたいだし…。いやいや、これはあくまでも事例であって、ね。違うよ俺は、うん。で、結論。これはもう、その人の考え方次第でどうとでもなるってことですね。深～く考えよう。

高橋恭　62年東京都出身。周りからはいい人だと思われてるみたいだけど、最近はその自信もなくなってきてる。

げーむじんのおみっこ♡　昨日ＵＦＯを見ました。ホントです。（宮城県：灰色小僧）　編：なにＵＦＯだって、オレも見たよ。ついさっきな。しかもドアミラー壊れてたぜ。

IN MY MIND

批評DEうひょ～!!

最初は『やるドラ』って言われても、なんのことかわかんなかったよね。まあ、今までとはまったく違うタイプのゲームなわけだし…、「ゲームでドラマ？」とか思ったし。今はもうすっかりおなじみだけど。そんな『やるドラ』シリーズの記念すべき第一弾ソフト、『ダブルキャスト』の批評が届いたよ。

衝撃的なエンディング。…あなどれない「ドラマ」だ…。

いや～まいった。何がって、想像していたのと全然違うんだもの。買う前は今流行りの恋愛ゲームにちょっと工夫を加えたものなんじゃないのとか思っていたからさ。誰があんなサスペンス・ホラーだと思う？　はっきしいってショック大きかったよ（別に恋愛ゲームを期待していたわけじゃなく）。

最初はよくある「恋愛ゲーム」だと思ったけど…？

そもそもなんでこのゲームを買ったかというと、自分で選択してゲームを進めるというのに惹かれたから。昔、SFCで『かまいたちの夜』というゲームがあったじゃない。あれ、はまったんだよ。けっこう衝撃的な終わりかたとかしてさ、ボクのゲームに対する考えが変わった作品だったね（でも結局ピンクのしおりにはならなかったし、あれ以来パッとしたのが出ていない）。『ダブキャス』（普通こんな略しかたしないよな）は「恋愛ゲームでもいいか」と思って買ったわけ。4号の『げーむじんのすみっこ』に載ったけど、一度も恋愛ゲームをやったことないから、初プレイの時は緊張したよ。

最初にも書いたけどこのゲーム、サスペンス・ホラーなわけ。だから結構衝撃的なエンディングもあるのよ。しかもボクが最初に見たエンディングがさ、美月ちゃんに撲殺されるエンディング。かなりショックだった。「なぜだ～!!　君はそんな女だったのか～!!」とかマジで思っちゃったよ（殺される理由はほかのエンディング見ればわかるんだけど）。そのほかにも残虐なエンディングもあるしさ、恋愛ゲームなんかどこへやらだよ。

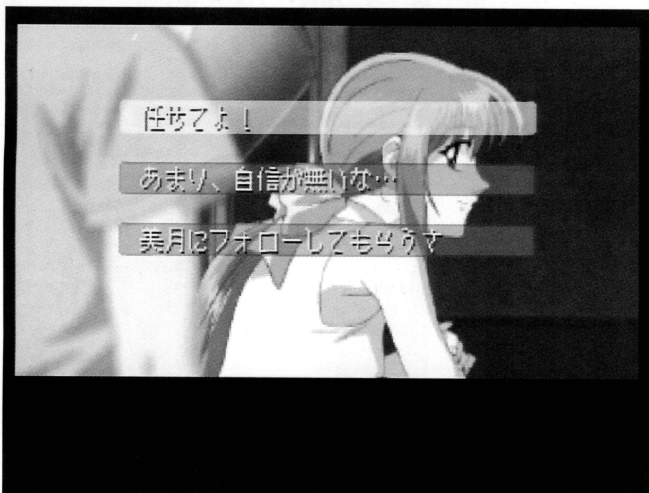
グッドとバッド、メリハリのあるストーリー展開

でもグッドエンディングを見た時は「よかったね～」と思った。ここまで感情移入したゲームは初めてだよ。なんでここまで感情移入したかって？　だってさ、美月ちゃん、ボクの理想のタイプなんだもん（なんだよ、いけないか？）。かわいいし、ナイスバディだし、明るいし、なによりも自分のことを「ボク」って言うんだよ。どうよ、まさに男心くすぐってると思わない？（でも屋上のシーンの美月ちゃんはかなり怖い）それに、他のキャラも個性的で良い味出してるんだ（特に剛田と花園）。キャラとキャラの関係もプレイを重ねることでだんだんわかってくるし、人間関係も面白いゲームなんだ。

つい、何回もやってしまう。ハマリ度抜群のソフト。

1つのエンディングを迎えるのはだいたい1時間（5分で終わるのもあるけど）ぐらいだけど、かなり奥が深いから長い間楽しめる。っていうか、達成率100％はかなりムズい。でも難しいゲームほど面白いっていうじゃない。言わせてもらえば最近のゲームはリアルを追求し過ぎて昔のゲームの面白さがなくなってる。『ダブキャス』も昔のゲームの面白さではないけど、『やるドラ』というジャンルで最近のゲームとは違った面白さがある。これからの『やるドラ』シリーズを期待しつつ、達成率の100％を目指すボクでありました。あ～、ボクも大学入ったら映研入ろう。

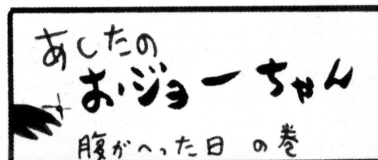
（神奈川・もののけパンダ・16）



ダブルキャスト

■PS■発売中■SCE

ほえぇ～、美月ちゃんってかわいいよな――。自分のこと「ボク」とか言っちゃって、オレのツボにもばっちりヒット、ってかんじ。あの、デュアルショックのブルブル感が、そんなドキドキ気分を盛り上げてくれます。それにしても、酔いつぶれて目が覚めたら、となりに知らない女の子がいて膝枕なんかしてくれちゃってて、そのうえ一緒に住むことになるなんて…。まさに「ドラマ」ならではの設定ですなあ。これは「そんなことあるわけねーよ」なんて思ってちゃ損！　それはそれとして、素直に「ドラマ」の世界を思いっきり楽しまなくちゃね。











友沢ミミヨ　最近どーよ？

ベトナムに旅行に行って来ました。アオザイ着て、社会主義者になって…ないです。

『アックス』『クイックジャパン』などで活躍中の、通称「デブ専漫画家」。10月3日生まれ。単行本に『いもほり』（青林堂刊――現在は品切れ中）。

げーむじんのすみっこ♡　最近PCエンジンやりたくなったのでこまってます。（高知県・荻田剛彰）　編：なぜ困る。PCエンジン大いに結構『ときメモ』『桃鉄』『R-TYPE』。チニャー今すぐやりてー、早速押入でゲットだ。あったー…。カードがない……。



裏げーむじん

死に場所を見失った僕らが、楽しいページを作ったのよ。流行には乗り遅れたくない！　気になるあの娘に差をつけたい！　おしゃまな子猫に逢いに行きたい！　という人は必見ですわよ。

えっちなげーむじん

やったらやったでやりっぱなし。入れたら入れたで出しっぱなし。…あなたはそういう人…。



気がつくと股間に手をのばしてしまう生け贄たちよ。待たせたな、ミスターエロだ。貴様らの無意味に集めてしまった元気玉を、このコーナーにぶつけてみてはいかがかな？　どんなヤツでも大歓迎だぜ。ただし、ロリコン以外はお断りだ！

読 「夏本番」とかいう言葉にすら反応するようになった。
（三重・片羽絞め）

そうか、お前は「夏本番」か…。オレ様はな、何といっても「冬将軍」だな。将軍のようなたくましさで、キュウと抱きしめられてみろ！　胸がズキュンとなって、ロマンティックが止まらねえぞ！

読 パンチラといえばキングレコードコレ、間違ってますか？
（東京・マダムとデブ）

いいえ、あなたは何も間違ってはいないわ。むしろ誤っているのはパンチラのほう…。女の子はね、パンチラで何でもできると思ってるのよ。

読 やるドラ『ダブルキャスト』のパンチラにドキドキです。そんな僕はOUT？　SAFE？　それにしてもSCEも表現の規制ゆるめたのかな？　どちらにしろ話がわかるようになってきたな！
（東京・マダムとデブ）

マダムとデブのパンチラ２連続攻撃。あんた…本当にパンチラ好きなんだな…。その心意気と情熱はすげえよ。ただなあ、マダデブよ。パンチラだけが人生じゃねえぞ！　胸の大きく開いたキャミ＆ゆるいブラ…。そう、つまりはパイチラだ！　下ばっか見て生きてると、人間がひねくれてしまうぞ！　上を見ろ、マダデブ！　そこには、まだ貴様の知らない未知の世界があるはずだ！

読 勤め先（レンタル屋）に届くAV情報誌を拝見。しかし『ときめき制服メモリアル』はまだしも、『サクランボ大戦』はどうかと思うが…。キャッチコピーも「激！低俗過激団」だし…。
（宮崎・ぷうかJターボ）

AVのタイトルっていいよな。オレ様も暇をもてあますと色々なタイトルを考えるぞ。ゲームのタイトルに「〜縛り地獄編」とか付けても面白いしな。ただな、いくら傑作が生まれても雑誌じゃ発表できねえんだ。いろんな人からいろんなコトで、い〜っぱい怒られちゃうからな…。大人の世界ってけっこう厳しいんだ…。

読 SPEED最高です！　映画見にいきました！　エンディングがもう泣かせて泣かせて…。ヒロコちゃんかわいそう…。
（東京・B級映画好き）

『アンドロメディア』かあ…。オレ様も薦められて見にいったぞ。ダ・パンプの踊るシーンには笑ったな。内容？　聞くなよ、そんなこと…。

漫画刑事 〜旅情編

世に氾濫する様々な漫画の、特殊な現象を解析するコーナー。意外と真面目にやってま〜す。ホームページにもあるので夜露死苦！

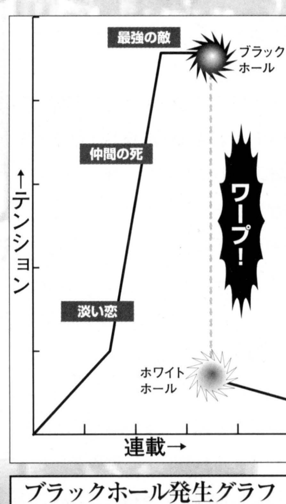
今回のテーマ

漫画ブラックホール

人気があった少し前の漫画を、今思い出してみる。雑誌やコミックを貪るように読んだ世代同士だと、そこでその漫画の話が盛り上がる。そうして始まる漫画話は、だいたい同じ結論に達することに。

「結局あれって、〜編までだったよね」そう、それこそが漫画ブラックホール！　決して漫画のパワーが落ちたわけでもない。キャラが飽きられたわけでもない。ストーリーだって、より練り込まれてる場合すらある。だが、作者、読者の歯車がずれ、作品全体のテンションが、マクー空間にワープしてしまう現象があるのだ。

この現象は少年○○○プに連載されていた漫画に多い。ブラックホールの発生条件のひとつ、「異常なまでの人気の高さ」と無関係ではないだろう。さらに、バトル漫画の持つ特性が大きく関わってくる。敵が宇宙最強であればあるほど、その後に待っているのは「無」なのだ。そんな、漫画ブラックホールを検証してみよう



ブラックホール発生グラフ

思い出の作品たち



テンションの高さは、キン肉マン＆テリーマンのタッグが優勝するまでであろうか。だが、超人の造形で見れば、この後の王位争奪戦の方がエキセントリックで個人的には好み。ミキサー大帝のミキサーにへばりついた顔や、サムソンティーチャーの身体的構造なんて、トラウマになるぜ、絶対。



敵の大ボス「切人」の正体は、何と神父さまだった！　ストーリーはココで絶頂へ。この後、東京が壊滅して超能力者との果てしなき戦いへ突入。敵も味方ももはや人類とは思えない動きをする。主人公の人間離れぶりもこの後から。突然身につけた超能力で、悪者をサクサク殺すが、武器は相変わらずスポーク！



南葛、東邦の同時優勝で終わったところまでか。だが、この後の世界編もファンが多いのは確か。判断に迷うところである。世界編に入ると、登場する人物の顔を識別するのが大変だった。岬くんや松山くんモドキがたくさん出てくるぞ。新しいワールドユース編からをブラックホールとみなす見方もある。



この作品も判断に迷う。一般的にはフリーザまでだと思うが、ピッコロまでという厳しい人も。この後も、戦闘シーンはパターン化されているが、人造人間やミスターサタンなど、キャラクターの使い方はけっこう工夫されている。魔人ブウとサタンのからむ場面など、もっと正当に評価されてもいいと思うのだが…。



黄金聖衣を倒すまでは、素晴らしい傑作だと思う。多くの読者も黄金聖衣編までは、記憶に焼き付いているだろう。聖衣というギミックの発想も良く練られている。ポセイドン編、ハーデス編はちょっと暴走気味。最後は、必殺技が無邪気に飛び交わされていた。今読むと、むしろそっちの方が面白い。



誰もが口にして、誰もが真似をした超絶有名シーン。ここまでは歴史に残る大傑作でしょう。この後も、並のクサレ漫画に比べれば格段に面白い。テンションの低さを感じるのは、偉大すぎる敵、ラオウのせいだったのかもしれない。ストーリー中でも、死んだラオウの存在を、けっこう引っ張ってたもんね。

げーむじんのおみっこ♡　編集部の皆さんは仕事が忙しい時、何か、特別なことをしてますか？（愛知県・松本友和）　編：まじめにお答えしましょう。特別なことは一切しておりません。ただ、あちこちで「殺してー」とか「あっあー、あっあー」とか「むつみのカレー」とか奇声が上がります。

携帯ペット無縁仏

あんなにみんな欲しがってたのに、今や誰も話題にせず、もはや泡沫グッズと化した『たまごっち』。おもちゃ屋のスミっこで380円くらいで山積みになってる姿を見ると、「これ全部買い占めて、ブーム最盛期にタイムマシンで乗り込みテーッ！」と、のび太じゃなくてもムラムラしてきます。

アズキ相場のごとく価値を急変動させてきた本家『たまごっち』でさえジャンク扱いになってるということは、ブームに無賃乗車したパチもの携帯ペットはもはや産業廃棄物。その辺のガキだって見向きもしない外道に成り下がってしまいました。しかし、どんなにゴミ扱いされたって、ペットと言うからには命が宿っているハズ。売り捨てられた哀れな身なし○ペットに黙祷！



➡「版権？　何それ？」という天然ボケが入ってるとしか思えないキャラの引用ぶりと「SUPER FIGHTER」のロゴが目につくが、実際の商品名はその名も『WBC』。そう、こんな絵だけど内容はボクシングものなのだ。パっと見、2コセットみたいなブリスターパックだが、上の方は紙製のフェイクという子供だましっぷり。本体の裏のポケットを開けると通信ケーブルが内蔵されていて、対戦プレイができるというバカにできないギミックも付いている。対戦以外にも「テニス」「電話」「プレゼント」なども通信で遊べるらしい。説明書には「タイソンと戦える！」と夢のようなことが書いてあるがもしかしたらホントにWBC公認なのかも。

つ、ついに登場!!『ストⅣ』…!?



⬆右下に雄々しく描かれた"まきぐそ"が力強い印象を与えまくる『Cute Kitty』。パッケージも説明書も全て英文でMADE IN CHINAという無国籍ぶりがイカしてます。機能的にはエサ、しつけ、トイレと訴えられそうなほど特色が無く全然Cuteじゃない。

⬇かわゆーいイヌちゃんの姿を取り込んだ本体の形状がフリーキーな妖怪にしかみえない『ばうッPi』。「デジタルポケペット」というオリジナルカテゴリーを作りだしてるところは評価できるが、媚びた絵柄がムカツクし、電池を3個も使うという不経済さもなんだかハラ立つ。





⬆まさに部品といった感じの素ケーブル付属で、驚異のアナログ通信対戦を実現したウワサの最新型マシン『電脳戦士中華マン』！　トレーニングするときも、対戦するときも、とにかく2ミリ大のボタンを連打しまくるというチマチマしたゲーム性が魅力。サブゲームもエッグポーカーとかで独特。

⬅思わず「コレ何て書体だよ」とボヤいてしまうこと必至のトロケそうなロゴがイカす『ペットごっち』。よくみると英文が「PETGOTCHI」となっていてホントは「ペトごっち」が正しいのかも。その名の通りぺとぺとした質感の末期患者のスケッチみたいなイラストも最高だ。マニュアルを読むと、どうやら犬を育てるらしいが、「A段階（30秒）」「G段階　死ぬ　さようなら」と意味不明な表現ばかり。

あーあ、ファミコンのあれ、やりてーなあ。

アンソロジー宣言！

ゲーム業界もかなり成熟してきて、そろそろ過去を振り返る余裕が出てきたようだ。そのわかりやすい例が昔のゲームの復刻。今では手に入りにくい名作ソフトなんかを大容量ロムにブチ込んでコンピレーション版にしてリリースするというお手軽なヤツだ。しかし、そんなイキなことが出来るのも一部の大メーカーだけ。有名じゃないけど面白かった、そんな思い入れのあるゲームたちはまだ歴史に埋もれたままだ。そこで、読者のみんなが自分のオリジナルのゲーム集を考えて送ってくれたよ！　この声がゲーム製作者側に伝わって、ホントにこういう復刻ゲームが作られたらいいよね！　キミもいいアイデアが浮かんだら送ってね！

ジャンプキャラ大集合

■ファミコンジャンプ
■ファミコンジャンプ2

読：『リングにかけろ』発売記念に今までゲームになったジャンプキャラクターを全部集めようと思ったんだけど、コレがあるからやっぱいいや。
編：でもファミコン版の『魁！ 男塾』は外せないのでは。

BPS魂

■テトリス
（移植版全種類と『ボンブリス』等のアレンジバージョン含む）

読：アレクセイ・パジノドフに捧ぐ。
編：それなら『ハットリス』も入れるべきだ。

ジャレコアンソロジー

■フォーメーションZ
■ミシシッピー殺人事件
■シティコネクション
■エクセリオン
■寺尾のどすこい大相撲
■うる星やつら
ラムのウエディングベル

読：あと人気キャラの『忍者くん』と『忍者じゃじゃ丸くん』シリーズはそれぞれ「コレクション」としてまとめて欲しい。
編：ジャレコといえば傑作スポーツゲーム揃いの『燃えろ』シリーズも復刻して欲しい。フルポリゴンの江川が見たい！

ビック東海ギャラリー

■アイギーナの予言
■全米プロバスケット
■カケフ君のジャンプ天国
■ゴルゴ13 神々の黄昏
■電撃ビッグバン！
■突然！ マッチョマン

読：そんじょそこらのライトユーザーにはビックの素晴らしさはわからねぇはず。一本スジの通ったやつらに捧げるぜ！
編：カケフ君とゴルゴという振り子の幅の広さだけでもビック東海の懐の深さが理解できます。マッチョマンの響きもグー。

真マリオコレクション

■テニス（審判）
■ピンボール（ボーナス面）
■ドンキーコングJr（悪役）
■ゴルフJAPANコース
■3Dホットラリー
■帰ってきたマリオブラザーズ
■アイ アム ア ティーチャー
マリオのセーター

読：マリオの隠れた仕事を発掘した「お宝」的コレクションです。ボーナスとしてマリオ柄のセーターを編むロイヤル工業製の実用ソフトもメーカーのワクを越えてプラスしました。
編：まさに真のマリオファンのためのコレクションだね。ボクとしてはファミコンディスク起動時の「マリオとルイジの追っかけっこ」デモも入ってるとうれしいんだけどな。

ファイプロ伝説

■ファイヤープロレスリング
■ファイヤープロレスリング
2ND BOUT
■ファイヤープロレスリング3
■スーパーファイヤープロレスリング
■スーパーファイヤープロレスリング2
■……………
■……………

読：こだわりのプロレスゲーム『ファイプロ』の全シリーズを網羅したクロニクル版です。ファミコン以降に発売されたほとんどのゲームマシンに移植、製作されてきたのでひとつで全部遊べるのがあると良いと思いました。
編：見てるだけで胸ヤケがしてきそうなラインナップですが、ワンシステムでここまで引っ張ってるのだから立派です。さて問題、この中に「シリーズ最終作」はいくつあるでしょう？

ケムコミュージアム

■ダウボーイ
■スパイVSスパイ
■エレクトリシャン
■ドラッケン
■ラグーン

読：ボクの大好きなメーカー、ケムコのファミコン時代の3作品にスーファミの名作RPGをプラスしたお得なセットです。
編：うーん、薄口でいいね。もちろん当時のポスターやグッズを集めた美術館仕立て資料集も付けて欲しいぞ！

げーむじんのすみっこ♡　はずかしながらPSのソフトの裏が黒いのを、昨日まで知りませんでした。（山梨県・中村修）　編：こっちは編集長の腹の色を昨日知りました。ずばりブラックホール。右手持ってかれちゃったんで、今は予備の右手で仕事してます。

ゲストげーむじん VOL.1
TOKIHIKO・MATSUURA
松浦聡彦

究極のゲーム

裏げーむじんですっかりダウナーな気持ちになった君達！待て！閉じるな！軟膏の強力な隠し玉・ゲストげーむじんを見よ！　他業界クリエイターが「究極」のゲームをかなり真剣に考えるコーナーだ。第1回は、人気マンガ家の松浦聡彦さんだ！

究極の超日常居候ゲーム!!
寺内家編



アクアゾーン（PC版のソフトで熱帯魚を飼うゲーム）的に家の中で各キャラが自由に生活しています。プレイヤーは居候となって、この家族と日常を共に過ごすだけ、家族を見守るだけのゲームです…。

夢の庭付き犬付き女だらけの一戸建て!!

しかし…、恋愛禁止!!!

あくまでもストイックに、プラトニックに！

これこそ究極の生殺しゲーム、かな?

PROFILE　松浦聡彦
マンガ家。『ワープ・ボーイ』（小学館）でデビュー。現在「少年サンデー」誌上で『タキシード銀』を連載中で、第6巻発売中！「好きなゲームは格ゲーです。『鉄拳』、『バーチャ』シリーズにはハマりました。えっ、ギャルゲー？　それはちょっと…」（本人談）

■絵と文／松浦聡彦

げーむじんのおみっこ♡　寝ぼけてコーンフレークにご飯を入れて牛乳かけてくった。何度もはきそうになったのになぜだかくっていた。（香川県・秋山浩樹）
編：みんな、きいてー。注意だよー。寝ぼけて行動しちゃいけません。編集長なんか、電話のプッシュボタンで計算始めちゃいました。

TRENDO®

ゲーム好きッ子に送るステキなおしゃれ生活！

ゲーム誌編集さんのグッドなライフ！

少しでもゲームに思い入れを持ってしまった人なら、必ず一度は憧れる職業は、ズバリ、ゲーム雑誌の編集さん。今月は、おしゃれゲーマーさんのために、編集さんの優雅な生活ぶりを大紹介しちゃいます。最初のポイントは、何と言ってもユンケル。わりとポピュラー化が進んだユンケルだけど、くそ忙しい場末の編集部員だけが使うものと敬遠している人も多いはず。でも最近では小学生から高齢者まで、人を選ばず呑まれています。実際欧米では、仕事のできる人ほどユンケルを愛飲しているとか。通ともなると、たかーいユンケルを、一度口に含んでから飲み下すそうですよ。その次に欠かせないのが、デスク周りのデコレーション。いまだに、整理が行き届いて、清潔に保たれている机がおしゃれって思っている人も多いのでは？　でもそれは間違い。職場で暇そうにしている人ってアナタから見てどう？



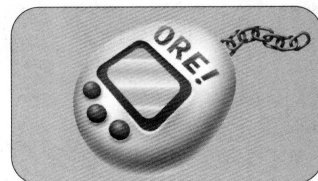
⬆業界ライクな生活に、ユンケルは欠かせない！　行き倒れた姿もGoo



⬆Hさん（仮名）のステキなお机。散逸した数々のGoodsはどれも好感触！

そう、まるでダメ人間みたいでしょ。形から入れば、自然と中身は付いてくるもの。この秋、アナタもチャレンジして、周りに差を付けちゃえ！

読者投票育成SLG 俺っち



いるんだかいないんだかわかんないけど「俺っち」ファンのみんな、元気？　女の子ちゃんと@ちゃんはどんなふーに育っていくのかな？　それでは、サクっと読者の育成案を紹介してみようっち、俺っち。

「@ちゃんに爆竹をぶつけてみる」

（福島・ガラス玉）

ん――、なつかしい。昔はよくムカつく先生が授業やってるのを見つけると、爆竹を束で投げ入れたものさ。うちの中学すっげー古くて、木造の平屋だったからね、今時そんな学校あんのか？　涙目になってたよなあ、太田先生。さあ、@ちゃんはどういう反応を見せるでしょうか？

「女の子ちゃんにエプロンドレスを着せたい！　メイド服でもいい」

（東京・不毛な毛布）

あ、いいねえ、今回はこれに決まり。しかし、女の子が性格悪くなる境目って、何なんだろう？　やっぱ男？



⬆爆竹をぶつけられた@ちゃん。こんなラクガキを残して逃走。どうなる!?



⬆エプロンドレスでお手伝いをすれば、性格よくなるのかなあ。性格悪くなる要因は、見栄、欲、…あとは金、ってかんじ？　やっぱし

投稿マニアいらっしゃい！ ランキンユ～

むかしむかし、ランキンタクシーという人がいましたね。今、なにをやってるんでしょう？　その前に、どんな音楽やってたんだっけ？　ラップ？　べつにどうでもいいんだけど。

てゆーか、全然変わってないやん！

突然の気まぐれで始まったランキンユ～ですが、「PN変えようと思ったのにできなくなった」だの「集計間違ってないか？」だの批判があいついでいる模様。どうする担当@！

@「やめようか？」

い「ええ!?　今さらそれはできねーだろう、ちょっと無責任すぎやしないか、@クン！　読者のみんなはね…」

@「うるせえな！　じゃあお前がやればいいだろう！」

い「なにい～!!　わかったよ、やってやろうじゃねーか」

@「ひひひ、大変だぜえ。いちいち集計してなあ。全部の原稿ができないと集計できねーぞ。泣きごと言うなよ」

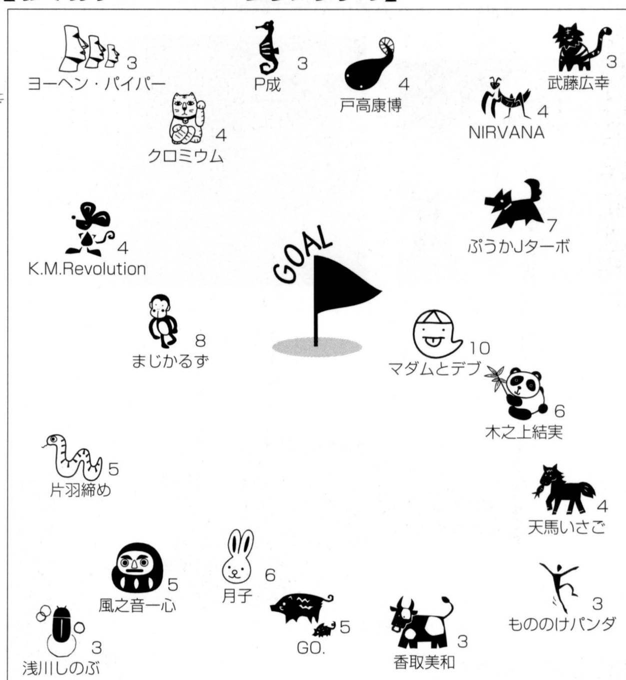
い「が～ん、しまった…」

というやりとりがあったかどうかはさておき、やりましたとも、ええ、集計しましたよ。しかし、集計後に衝撃の事実が明らかに…!!

い「メンツほとんど同じやん！」

ご新規さ～ん、げーむじん軟膏存続のためにも、投稿お願いしますよ～。

【投稿マニア勢力図】



げーむじんのすみっこ♡　先日、エロ本の処理に困ったので、文○放送、『銀ほえ』に贈ろうと画策してたら、番組が終わってしまった。編集部に贈ります？（愛知県・ヨーヘン・パイパー）　編：なに、エロ本だって？　ちゃんと『クリーム』は3年分あるんだろうな。それ以外は認めねーぞ。

シューティング道

男は黙ってシューティング

当コーナーは「最近、シューティングって人気ないよね」などと思っている君、それは違う、間違っている！　シューティングこそ漢（おとこ）の魂を揺さぶる唯一のゲームなんだ！　ということを追求してみる潔いページです。

N64 STAR SOLDIER VANISHING EARTH
スターソルジャー バニシング アース

ハドソン	
発売中	6800円
シューティング	
1人プレイ	
振動パック対応	

FILE 001



名作と名高い『スターソルジャー』（以下、スタソル）がついにN64で復活！　オリジナル発売当初に巻き起こった「名人ブーム」など、20歳以上の人なら懐かしい思い出がいっぱいだろう。そんな『スタソル』が発売されるのなら！　と急遽、緊急攻略＆名人インタビューを慣行してきたぞ。

ノーマルモード

「弾よけ」よりも「弾撃ち」を重視した縦シューの傑作が今よみがえる。ストーリー仕立てのメインモードでは、地上から敵の基地内までの全7ステージが戦いの舞台。とにかく「撃つべし！」の単純明快なゲームだが、敵機を連続して撃破するとボーナスポイントが入る「ヒットコンボ」システムの導入により戦略性がプラス。やり込みがいのあるシューティングに仕上がっている。ゲームの難易度は3段階あり、ビギナー設定では小学生が10回もプレイすればクリアできるが、マスター設定だと相当難しくなる。



←オープニングムービーも凝っているので必見だ



←初心者でも楽しめる難易度設定がついていて便利

2分間モード

120秒間に命をかけろ!!「5分間モード」よりもさらに短い2分間での得点・コンボ数を競うモード。だいたいステージの1面をクリアしたあたりでタイムオーバーが訪れるため、ボス破壊までいかにコンボを途切らせないようにするかがハイスコアへの鍵となる。コツとしては、ボスが登場する直前になったら連射をやめて、敵機をワザと1機ずつ撃破。画面のスクロールが止まるまで時間を稼ぎ、ボス戦にうまくコンボをつなげるべし。なお、小誌ゲーマーとハドソン広報部の藤原さんのバトルはこのモードで行われた。

撃って、撃って壊しまくる！

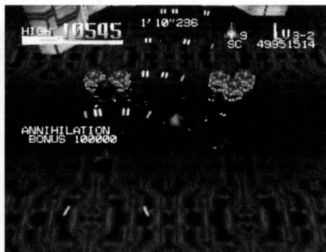
5分間モード

5分間という限られた時間の中で、どれだけ高得点を叩き出せるかを競うモード。このモードのステージ（全2面）は破壊できる障害物が配置されているが、後半はコンボがつなぎにくくなっている。上達すれば2面をクリア、もしくはタイムオーバー寸前までコンボを連鎖させることも可能だ。とはいうものの、コースにはどうしてもコンボがうまく続かないところがある。通常の敵機は速攻で破壊して、耐久力のある敵機には、Ex ARMS（いわゆるボンバー）を発動。これは非常に有効なテクニックなので、何度も練習してぜひ覚えておきたい。





↑スコアがインフレ状態！　そこが快感！



↑5分間モードはとにかくコンボが切れやすい



↑ボンバーを発動すればボーナスがもらえる



↑ボスが登場するまで、敵をゆっくり倒せばコンボが繋がるので、徹底的に練習すべき

『スターソルジャー』対決

やっぱ、対決するなら名人でしょと、名人に対決を申し込んだが、カード版『桃太郎電鉄』にかかりきりで、最近『スタソル』に触っていないことが判明！　急遽、部下の藤原さんと対戦することになった。チャンスだ、ひでお！　負けたら下半身裸にするぞ。そんな脅しが効いたか、優位に立つひでお。が、その時、名人が藤原さんに何か囁いた。なんか藤原さんの操作が急によくなった気が…。結局、ひでお惨敗。帰り際、名人に「さっき何を囁いたんですか？」と聞いたら「さあね」ととぼけた。が、目は笑ってなかった。



↑バトル開始前にパチリ。インタビューの余韻もあって、和やかな空気が流れている

ハドソン広報 藤原伸介
実は名人候補生として、ゲームキャラバンで修行中。色白で滑らかな肌の持ち主のため、特定の人物に大変好まれそうだ

げーむじん代表 杉山英夫
今回がゲーマーデビュー、しかも徹夜明けでコンディション激悪。目線が定まっていないのが不吉な感じだ

名人と呼ばれた男リターンズ！ 高橋名人インタビュー





高橋　利幸…株式会社ハドソン部長。「名人」ブームの立役者でもある。名人の名前を冠したゲームも多数作られた。

――高橋名人が「名人」として登場されたのは久しぶりですよね。「俺が高橋だ！」というか、64版スターソルジャーの発売を期に、名人業を再開されるのですか？

「いやあ、もう名人はカンベンして下さい（苦笑）。僕ももういいトシなんで、あの仕事はキツイんですよ。今だから明かすけれど、ある名人がデビューしたとき3回連続でミスをしたら、会場から「帰れ」コールが出た。僕はたまたま本番に強かったからよかったけれど、失敗が許されず、子供にも負けられないというのは本当にハードだった。あと、ウワサにも悩まされたね。東北の方で友達の車の後部座席に座っていたら「高橋名人が手錠かけられてパトカーで護送」という話になっちゃって。そうしたら数日で北海道から沖縄まで広まり、2週間経ったらドイツから問い合わせがきた（笑）。オレじゃないって話しても信じてもらえないし、大変だったな」

――それはスゴイ！　当時の名人は「人面犬」や「トイレの花子さん」みたいな感じだったんですね。

「…まあ、そういう言い方もできますな。しかし、今思いおこしてみても当時のブームは異常でしたね。将棋の世界だって名人は1人だけなのに、最盛期には40人以上も名人がいたワケだから。彼らは今、何をしてるんですかねぇ」

――名人として最初に登場しながら、最後まで立っていた男。『ラストマン・スタンディング』みたいでカッコイイですね！

「いやあ、そんなたいしたもんじゃないっスよ～。今回僕が表舞台に出てきたのは、個人的に思い入れの強い『スターソルジャー』が再び発売されるからなんです」

ボーイズ ビー サディスト!!（若人よサドになれ）

――しかし、オリジナルの登場から12年も経っていますが、なぜN64で今『スターソルジャー』を発売されるのですか？

「今のシューティングって敵が異常に硬くて、敵弾もハンパじゃないでしょ。しかも3Dだから、敵を撃ちながら弾を避け、さらに柱や地形もかわさないといけない。「アンタはマゾヒストか！」って感じですよ。本来シューティングは敵を撃ち壊すことで爽快感を味わう物なのに、避けまくるゲームになっちゃってるよね。それじゃ面白いわけないっちゅ～の（注：ポーズはなし）。だから、連射命のサディスティック的ゲームのシンボルだった『スターソルジャー』を復活させたわけなんですよ」

――なるほど！　確かに名作シューティングを考えると、マゾ的な要素に加えてサドの要素もかなりのウェイトを占めていますよね。

「マゾは適度でいいと思うんですよ、シューティングでは。ちょっと痛いくらいが気持ちいいというか。このゲームでは背景を完全に絵にして、撃つことと弾をかわすことだけに集中できるようにしたんです。それが「64のハードを使いこなしていない」と言われると言い返せないのだけど。じゃあ背景をキレイにすれば面白くなるかというと、そうじゃないでしょ。とにかくシンプルに撃ち込む楽しさを前面に出したかったんですよ。個人的に避け回るのが性に合わないせいもありますがね」

――名人的には「男らしく正々堂々とヤれ」という感じなのですね。

「う～ん、まあそうだ。避けるくらいなら、撃ってやっつけてしまったほうがてっとり早いというか、西部劇のガンマンの一騎打ちみたいなものだと思います。それからN64というハードを選択した理由なんだけど、ソフトがロムカセット式だからなんです。CDだと読み込みのタイムラグがあるから、1面→ボス→2面と続いていくゲームの流れがブツ切れになっちゃうんだよね。結果論になるけれど、他のハードだったらボスまでヒットコンボがつながらなかったわけだし、N64をチョイスしたことは大正解だったね」

人に見られる快感を覚えるベシ

――最後に、このサドゲーを気持ちよく遊ぶコツを教えて下さい。

「そうだなあ、まずはコンボのつなぎを考えることだろうね。今度、僕がプレイした攻略ビデオが出るのだけれど、それ以外にもうまくコンボをつなげることはできるんです。自分なりの「攻め方」を研究すると面白いですよ。あとは「見せるプレイ」を心がけることですね。敵が出てきた瞬間にやっつけると、見ている人はどんなやつが出てきたかわからないでしょ。だから敵が画面に入って、弾を出すまでに破壊するようにするとギャラリー受けも抜群。腕を上げたいのならこれが一番ですね」

――これは2分間、5分間モードでも同じですか。

「うん、そうだね。なんにせよ、ダラダラ何度もやるのはよくないな。「ゲームは1日1時間」って標語のとおり、いいイメージが浮かぶ時にバッとやる。で、ダメならファミコンと同じようにすぐリセットボタンを押す（笑）。64はロムだからソフトの立ち上がりが早くていいんだよね。リセット16連射もアリですよ」

教えて名人!! 16連射の叩き方

「ボタンを叩くにも「ピアノ」「こすり」など種類がありますが、ぼくは「叩き（痙攣ともいう）」というやり方です。手首ではなくヒジを支点に、上腕部全体を使って連射してください。ここで気をつけないといけないことは、腕の振幅を2～3ミリ程度にするということ。ボタンにもよりますが、通常は1～2ミリ押すとボタンのオンオフが判別されます。だから、5ミリの振幅では大きすぎて16連射どころか10連射にもならないんだよね。ボクシングや空手みたいだけど、ミリを見切るのがポイントです。えっ、今でも16連射できるかって？　ああ、ムリですね（きっぱり）。もう13連射くらいしかできないですよ（高橋名人談）。



↑高橋名人が藤原さんの耳元にささやいた瞬間を、偶然カメラは捉えていた。名人、目が怖いっす!!



↓ゲーマーひでお完敗。パンツを脱がされることの嫌さに、拝み倒して再戦を申し込む。けれどもまた完敗。運命は変えられず

高橋名人乱入!!

←「ヌルいぜ。本気のプレイとはこうやるんだー！」といわんばかりに、高橋名人が乱入（本当）。伝説の腕前が生で拝めるとあって、全員の視線が集まる

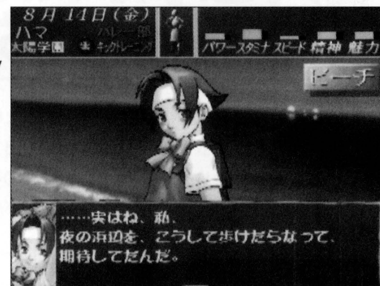


↑しかし、さすがの高橋名人も練習不足には勝てず。ちょこっとしたスコアに終わり、そんな自分自身にご立腹な様子だった

■取材・文／矢部直治　■写真／浅沼勲　■協力／杉山英夫

げーむじんレビュー Game-Jin Review

げーむじん自慢の
レビューが本音で
ざっくりゲームを批評



PS 私立ジャスティス学園

カプコン
発売中 6800円
3D対戦格闘 1～4人プレイ
デュアルショック対応

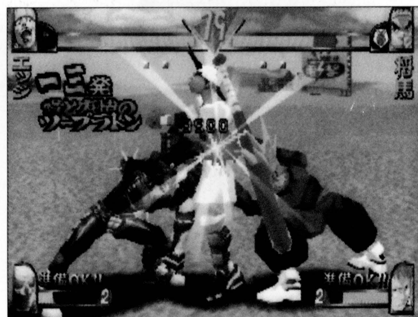
プレイ中は画面から目が離せない すべてがブッ飛びまくりの内容!!

最近、仕事が忙しいせいもあって、ゲーム業界ではよくある「ソフトは買うけどプレイしない病」に陥っている。でもこれって見方を変えると、仕事を放り投げてでも遊びたい作品がないって事なんじゃあなかろうか？　少なくとも私が学生の頃は、学校をサボる＆抜け出してでも遊びたいゲームが山のようにあったけどなあ…。決してゲームにかける情熱は失っていないと思うのだが。

そんな中で、発売日に朝イチで購入！　速攻で家に帰って、その日は一日中遊んでしまったのが、この『私立ジャスティス学園』である。その理由はただ1つ、「とにかく見たい！」という単純なもの。このゲームはアーケード版からの移植作で、ジャンルは3D対戦格闘。しかしそれだけだとよくあるゲームだけど、発売前に聞いていた情報は、それはもう壮絶だった（笑）。「野球のバットでホームランを打つように敵をぶっ叩く」、「マッサージで間接技を決める」などなど、冗談のような技の数々。しかも家庭版では、燃える漫画家・島本和彦氏によるオリジナルキャラもいるらしい…。こんなの、興味を持つなって方が無理だと思わない？　そして実際にプレイした感想も、期待を裏切らないものだった。

ゲーム中の選択キャラは20＋α人。日本中の高校を襲撃する、謎の犯罪組織と、それに立ち向かう高校生が戦う…という、なんだかすごいストーリーで対戦は進行。プレイヤーは最初に2人のチームを組んで、1ラウンドごとに好きな方のキャラが使える。この選択キャラが個性的で、学校が舞台なのでなんと全員が「生徒」と「先生」。そしてバレー部の生徒はバレーボール、保健室の先生は診察で攻撃したりと「これ本当にカプコンゲームなの…!?」と思いたくなるような冗談ぶりが楽しめるのだ。

それにトドメを射すのが、チームの2人が協力すると使える「愛と友情のツープラトン攻撃」。これは各キャラが1種類ずつ持ち、先述したバット攻撃もマッサージも、これが決まったときに見られる。島本和彦氏原案の熱血隼人（さすが熱い名前だ）も、対戦相手を腕立て伏せ（！）させたり大暴れするので必見！　余談だがこのゲームは対戦中、やたらパンチラがあるのは意図的なのか？…この辺も注目だ。



各キャラと学園生活を楽しみつつ オリジナルキャラが作れちゃう！

もう1つ見逃せないのが、この家庭版だけのオリジナル要素「熱血青春日記」モード。ここではゲーム中に登場する学園を舞台に、オリジナルキャラを育成。それを実際の対戦で使うことができるのがスゴい。育成期間は1年間で、対戦キャラが同級生や先生として登場するんだけど…これがとにかくよくできている！　プレイ中は部活やテストなど、実際の学園生活を完全にシミュレート。その成績によって、攻撃力をアップしたり、必殺技を覚えたりできるわけだ。部活によっては、ホームラン競争などのミニゲームも楽しめるぞ。また能力アップと同時に、対戦時に一緒にコンビを組んでくれるパートナーを探すことも重要だ。育成キャラは男女から選べるが、異性のキャラに多く接していると、まるで恋愛ゲームのように好意を持ってくれる。この状態を維持すれば、めでたくパートナーに決定。「愛と友情のツープラトン攻撃」も使用可能になるというわけ。これら育成モードは、学園がテーマだったのをうまく利用した要素と言えるけど…オマケでここまでやってのけるところは、さすがカプコン！　ちなみに女性キャラを育てると、男性キャラとラブラブ関係になることもある。これはもしかして、初めて女の子の立場で遊べる（まともな）恋愛シミュレーションとも言えるかも…？

スカッと爽快な気持ちにさせるゲームこそ必要かな！

ともすると「イロモノ」的な扱いを受けそうなゲームだが、システムが非常にしっかりしているので心配は無用。多少、操作が複雑だけど「熱血青春日記」モードのテストをこなせば、自然に覚えられるはずだ。壮大なストーリー、緻密な設定といった、「面倒くさい」ゲームが多い昨今。そんな時代だからこそ、逆に新鮮な気持ちで遊べると思うけど…どう？

Reviewer 藤田よしのり Yoshinori Fujita

先日、テレビ版「ガンダム」のLDを購入。「これを超えるロボットアニメはまだないよな」と再認識するが、それって悲しいことだよね。ゲーム業界でも「昔の方がよかった」と思わせないようにお願いしたいものです。





影牢 ～刻命館 真章～

テクモ

発売中	5800円
3Dトラップバトルゲーム	1人プレイ
デュアルショック対応	

か弱い主人公が仕掛ける残酷で美しい危険な遊び

このゲームをまだプレイしていない方のために簡単に説明すると、仕掛けたトラップと部屋の中にあるあらゆる物を利用して、侵入者を撃退していくという作品である。

多くの作品が、主人公に直接的な攻撃手段を持たせて敵を撃退するのに対し、ここまで徹底して間接的な攻撃手段しか持っていない作品は珍しい。弱すぎる主人公はストレスをためる原因になるのだが、この作品では、いろんな特徴を持った数多くのトラップと、それらを組み合わせ、タイミング良く使うことによって生まれる強力なコンボは、こちらの予想通りに決まると、「アブナイ」快感すら与えてくれるのだ。

ゲーム中でも、この強力なコンボを決めれば決めるほど、トラップを開発するのに必要な



「Ark」を得られるシステムになっている。この「Ark」は言うなれば「トラップの芸術点」みたいなものなのだ。この芸術点を上げるためには、そのトラップのコンボを数多くつなげればいい(当然、与えるダメージも考慮される)のだが、単体の威力が強力すぎると、コンボをつなげる前に侵入者を倒してしまうことになる。つまり、侵入者の体力とトラップの威力を計算し尽くさないと、強力かつ、美しいコンボは生まれないのだ。ちなみに、開発者の話によると、10コンボくらいまではできるとのことだ。

ゲームの雰囲気にそぐわない思わずもれる笑いは何？

このゲームのトーンは、全体的に暗く重苦しい雰囲気にまとめられている。時には、ただ迷い込んだだけという罪のない侵入者まで倒してしまうことになるなど、とてもダークな気分になりかねない状況もある。が、実際にプレイしている自分や友人の様子を見ると、ときどき笑いがもれるのだ。

この笑いには2パターンある。1つは、よくドラマなどで悪役が、自分の企みがうまくいって、ブランデーグラスを片手にしているような状況での「フッフッフッ」または、「クックックッ」という含み笑い。この笑い方は、たしかにゲームの雰囲気に合っているので、ある意味では、まだおかしくはない(と思える)。問題はもう1つのパターンだ。

もう1つのパターンは、「ギャッハッハッ」というような爆笑なのだ。よく、あまりの恐怖に直面すると混乱して笑ってしまうというが、それとは違う確信した爆笑。まるでコントを見たり、ギャグ漫画を読んでいるときのような…。

トラップで殺される侵入者と笑いの共通項は？

なぜ影牢のようなゲームをやっていて爆笑できるのか？　これは笑っている友人からの言葉で納得できた。

「だって、タライ落とされて怒りながら追いかけてくる奴が、スプリングフロアで吹っ飛ばされて、そこに大岩が転がってくるんだぜ。まるでドリフのコントみたいじゃないか。」

中学生や高校生の読者には馴染みがないかもしれないが、天井からタライが落ちてくるとか、大きな岩が転がってきて潰されるというシチュエーションは1つ1つなら恐怖と感じるが、それが3つも4つも続けざまにコンボになると、そのコンボにはまっている相手が間抜けに見えてくるのだ。しかも、そのコンボへのハマリ方が美しければ美しいほど、わざとやっているように錯覚してしまう。

巧妙に考えられ、コテコテにつながるギャグは素直に笑いを誘う。連続でたたみかけてくるギャグとトラップ。この2つは「美しさ」を極めるという点で共通していたのだ。

影牢の正しい楽しみ方

このレビューを読んで、影牢を手にしてくれる読者の方が勘違いしないために付け加えておくが、この影牢はとても雰囲気のよい、システムの練られた作品だが、ストーリーの雰囲気からして決して最初から笑いながら遊べるような



ものではない。まず最初は、どっぷりと影牢の世界観・ストーリーにひたり、主人公の少女＝ミレニアを通じて遭遇する多くの人々の言動に耳を傾けてみよう。自分の意志ではなく人を殺し続けるミレニアの哀しい運命は、「命」という重いテーマを考えさせてくれるはずだ。そして、無事、1回目のプレイを終えたら、今度は最初のプレイで選ばなかった選択肢を選んでみる。ストーリーの趣が少し変わってくるはずだ。そして、ストーリーと同様に、最初のプレイで使わなかったトラップを試してみたり、まるでギャグのように見える美しいコンボの研究をしてみよう。

美しいトラップにしても、爆笑を呼ぶコントにしても、事前の綿密な計算と地味な練習、そして絶妙なタイミングの産物といっていい。

雰囲気の暗さ、そして、トラップにはまって絶命していく侵入者たちの様子を見ていると万人受けとは言えないが、一度プレイすれば誰もがその世界にはまれる魅力あるゲームなのは間違いないぞ。

Reviewer 廣木克哉 Katsuya Hiroki

ゲームならジャンルを問わずに好きなのですが、最近は仕事柄、電気を使うゲームばっかり。麻雀やMTGをはじめとする、人間同士の顔をつきあわせたゲームを遊びたいざんす。



げーむじんオピニオン

ゲームグラフィック進化の光と影

急激なグラフィックの進化

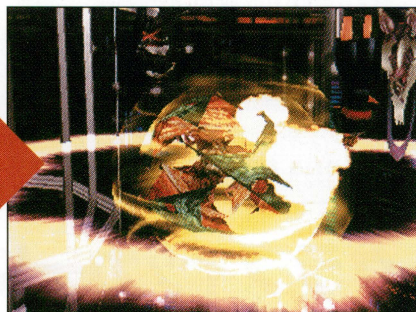
8ビットから、16ビット、32ビットへと進化したゲームマシン。メディアもROMカセットから、主要なマシンはCD-ROMへと移行し、確実に進化を遂げているように見える。その進化過程の中で、最も目を見張るのはグラフィックの部分であろう。少ない容量、色数の中で賢明にドットを駆使してグラフィックを表現する時代は終わり、ほぼフルカラーで、潤沢な容量を使って描かれた現在のゲームグラフィックの美しさは同じシリーズものの作品で比べてみるとわかるだろう。…まさに、ゲームは着実な進化を遂げているように思える。だが、それは本当なのだろうか？「目を見張る変化」を遂げたグラフィックに対し、肝心の「ゲーム部分」においては、むしろ変化していないのではないだろうか？　編集部はこの疑問に相対し、読者アンケートからグラフィックに関する意見を抜粋した。…果たして、ユーザーはCGの進化をどう感じているのだろうか。

ファイナルファンタジーⅠ



87年発売■FC■スクウェア
当時としては、美しいグラフィック。職業が選べるなど、システムも目新しかった

ファイナルファンタジーⅧ



98年発売予定■PS■スクウェア
大幅に進化したグラフィック。伝統と時代を感じさせる

探偵 神宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件



87年発売■FC（ディスクシステム）■データイースト
FCのグラフィックにしては美しい。ハードボイルドのADV

探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに



98年発売■PS.SS■データイースト
色数も増えて表現力も大幅UP。同シリーズと思えるだろうか？

ユーザーの声は…

●やっぱり、女の子キャラの絵がきれいだとうれしい。（21歳・学生・男）
●たしかに、ムービーがきれいだと「おおっ」と思うけど、戦闘画面とかのグラフィックと落差がありすぎてがっかりする。（17歳・学生・男）
●ライトユーザーを釣る餌。（25歳・会社員・男）
●いいんです、グラフィックの向上は。けど、システムがヘボかったりするのが問題なんです。（25歳・フリーター・男）
●グラフィックがヘンなゲームだとやる気がしない。（15歳・男・学生）
●べつに、ゲームに実写のグラフィックは求めてないんだけど。（27歳・自営業・男）
●グラフィックがきれいだと、ゲームの世界に没頭できる。（19歳・フリーター・男）
●個人的には、ムービーとかきれいだと買いたくなります。でも1回見たら十分なので、とばさせてくれ！（22歳・無職・男）
●開発者の自己満足。（26歳・フリーター・男）
●召還魔法でグアーっとスゴイ攻撃ができると快感。（18歳・フリーター・女）
●これだけグラフィックがきれいになると、手抜きしたらユーザーにもわかりますよね。たいへんだろうなあ、メーカーも。（26歳・会社員・男）
●っていうか、リアルにこだわるなら実写でやればいいじゃん！（25歳・無職・男）
●最初にきれいなムービーとかで盛り上げられると、「よおし、やるぞ！」ってかんじで、意気込みが違うような気がします…。（23歳・フリーター・女）

やはり、ユーザーも現在の状況に危機感を持っていると思われる。進化したグラフィックと旧態依然のゲームシステムを嘆く声も多かった。果たしてこのままでいいのだろうか？

グラフィックのみが発展している今の状況は「間違った進化」で、悪いことばかりなのだろうか？　今回のテーマはそこに集約される。

ゲームクリエイターに聞いた『進化の功罪』

では、実際に制作を行っているクリエイターの方々、業界を俯瞰する人たちはどのように考えているのだろうか？
ユーザーの声は制作現場に届いているのだろうか？　CGデザイナーを中心とした方々に生の声を聞いてみた。

平林久和　株式会社インターラクト代表取締役・ゲームアナライザー

——最近ゲーム業界に来る人の印象は？

平林:「来る人」はお世辞ではなく、昔に比べて優秀になってきている。しかし「来たがる人」は昔と同じで、ナンか勘違いしていることに変わりはない。

——ゲームクリエイターに必要な資質とは？

平林: 女の子にモテる資質と一緒。「寒くない？」とコートをかける気持ちでユーザーを思いやり、さりとて、いつもへりくだっていないで、「俺についてこい」という強引さもあって。

——グラフィッカーに必要な資質とは？

平林: この質問は「画家」に必要な資質は？　とほぼ同じ。絵がうまいことが何よりの条件。CGツールの使い方は、誰でも意外とすぐに覚えられるんです。

——「ハリウッド的なCG大作志向」のメリット・デメリットについては？

平林: もちろん「ハリウッド的大作」が生まれることはそれだけでメリット。そういう進化を否定してはいけない。けど「それしかない」と思って業界全体がそっちの方向に行くのはデメリット。

——グラフィックが進化したために面白くなっているゲームってあります？

平林: たくさんある。特に今までは扱えなかった“題材”をゲームにした作品はいいねえ。古くは『シムシティ』、アレなんかグラフィックの進化なくしては存在しなかった。最近では『爆走デコトラ伝説』。

——グラフィックと関係なく面白いゲームはどうでしょう？

平林:『テトリス』『コラムス』最近では『XI』【sái】…記号で成立しちゃうゲームというのは、やっぱりあるわけで。いや、やっぱりそこには記号というグラフィックがあるから、グラフィックを切り離すのはかえって議論を混乱させると思うな。

——ゲームのグラフィックの進化による良い点と悪い点は？

平林: グラフィックの進化そのものに悪い点はない。さっきの「ハリウッド的」のコメントと一緒で、業界全体がグラフィックさえよければ…の方向に、安易に走ってしまうことが良くないんだ。

——雑誌にも功罪があると思います。画面写真中心の今の記事形態はどうしても見栄え重視になると思われます。この点についても何か意見があれば。

平林: そう。目で見えないもの、手触りとか、頭に広がる空想とか、もっとゲームをやりたくなる心理描写とか、そういうものを伝えてこそ、ゲームのメディアだと思う。

——未来のゲームはどのようになってゆくとお考えですか？

平林: 未来のゲームの結論は、いろんな意味で「ネットワーク」だと思う。ただコレ、なかなか儲からないんだよね。目先の利益にとらわれないようにしないと、将来に向けての収穫どころか種まきさえできない。

——ゲーム業界に進む読者にメッセージを。

平林: ゲームは「遊ぶ」ものだが、本当は「考える」ものです。

——ゲームをプレイする読者にメッセージを。

平林: ゲーム業界はドロドロしているようですが、ピュアな人が多いです。あきれないでやさしく見守ってやって下さいね。

——お忙しい中、しかも「なるべく簡潔に」などという無理な注文にも快く答えて下さり、まことにありがとうございました。

＋現役ゲームグラフィッカーに聞く

…グラフィックを描くときの気苦労ねぇ…。グラフィックが高度になった分、「個人の癖」みたいなのが画面に出るようになっちゃって、統一感を出すのが難しくなってきてるね。マップ画面が上手いのに、キャラがかわいくないゲームなんてあるよね。きれいな画面とヘボヘボの画面が同じシーンで展開される。手抜きしてるように見えるけど、画面の統一とるのも大変なんだ。あーいうの見てるとゲーム全体がバラバラな感じがする。きれいな感じがするんだけど、なんか没入できないゲームって、ほとんどそのせいだね。有能なアートディレクターがいないからなんだろうね。その点、スクウェアさんはあれだけの人材をまとめてるから感心するよ。

結局ねぇ、ゲーム雑誌とかできれいに写ってないと売れないんだよね。動きとかはわからないから、写真じゃ。動きガクガクでも、ユーザー知らないで買っちゃうから。…でも画面がきれいだと、ユーザーの受けはよかったりする。ホントにそれでいいのか！　って思う時あるもんな。

ハードスペックが進化して、グラフィックの比重が上がってきたのに比べて、プログラムとか、企画の人とかって楽になる一方だよね。ゲームで進化してるのがグラフィックだけだって意見もあたりまえだと思うよ。だって他のパート変わってないんだもん。相変わらずゲームの根本は昔のゲームのリメイクにしか過ぎないし。ゲーム内容は全然進化してないと言っても過言じゃないね。プログラマーや企画者には、もっと意識改革をして欲しいね。ユーザーも、そろそろそれに気付かなきゃ。

これからゲームはどうなっていくのかねぇ…。やっぱり、ポリゴンが多く表示できるようになり、今まで以上にきれいなポリゴンゲームが増えると思うけど、そんな物ばかりだと、いいかげん、あきられるんじゃないかな？　なんでもかんでもポリゴン？　そのせいで間違った方向に行っちゃったゲームって随分あると思うなぁ。○●●とかSFC版の方が絶対楽しいもん(笑)。魔法効果などの演出とかで使うのはいいと思うんだけどね。…どうせポリゴン使うんだったらそこじゃないだろ！　って思うようなゲームが多いよ、最近。やっぱりぬくもりのある、手描き2Dゲームの方が面白いって結論に達するんじゃないかな。単純に実写や、リアルできれいなゲームで満足する人は本当のゲームの面白さを知らない人たちだと思うよ。



島田大輔・23歳。現在は某大手会社にてPS版オリジナルソフトのグラフィックを担当。MD・SFC時代から6年のキャリアを持つ

デジタル・ハリウッド校長先生に聞いてみよう!

——生徒に重点的に教えることは何ですか？
杉山：私たちが教えるのはゲーム業界向けだけではなく、CG業界全般に通用するような「下地」を作ることなんです。来る生徒も比較的年がいった人が多いですし。オペレーターを志望している訳じゃないんですね。何かを作りたいという意志を持った人が大半なんです。学ぶ場を提供してゆく感じですね。
——CGデザイナーに必要な要素とは？
杉山：あくまでも本人の意志が重要ですが、やはり「あきらめない人」でしょう。経験を重ねることによって生まれる世界観ってのもたしかにあるんですよ。だから一度入った業界にはねばり強くしがみついていて欲しいですね。「かっこいいものがやりたーい！」って考えでも、人生経験を重ねていくうちに本当にやりたいものが生まれて来るのではないか、と考えています。

↑デジタルハリウッドでは、生徒の自主性のために夜間を解放して、自由な制作環境を整えている

——今出ているゲームで、CGがすごいと感じられるものはありますか？
杉山：『グランツーリスモ』ですかね。すいません、一般的で（笑）。でも、あのゲームって「車好き」にはたまらない作りになっているんですよね。リプレイとか、演出、操作感とかが。やはりプレイしていて、「ああ、これ作った人は本当に車好きなんだな」って感じますよ。こっちも車好きですし、そういう意志ってちゃんと伝わって来るんですよね。その意志って、共鳴して、一緒に楽しくなってきますね。
——これから、ゲームはどのように進化していくのでしょうか？
杉山：そうですね。中途半端な作品というものが消えていく運命にあると考えています。どこに重点を持たせるかということですね。半端にグラフィックがきれいで、半端にゲームとしても遊べるもの、というのが段々なくなっていくんじゃないでしょうか。「リアル」は実写に近づいていくようになり、映画のように真の意味での「実写とCGの融合」が完成されると思います。また、セルアニメーションの進化形も同じように発展していくでしょう。今、フィギュアなどはそうですが、漫画のような世界観で立体化しているCGも、着実に発展していますし。
——今日はどうもありがとうございました。


↑ローアングル、空の写り込みなど、車好きの心を刺激する作りになっている『グランツーリスモ』


●デジタルハリウッド
次世代クリエイターの育成を目的とした専門学校として94年に開校。

杉山知之（すぎやま　ともゆき）1954年1月27日東京都生まれ。工学博士。デジタルハリウッド株式会社代表取締役

プロデューサー&CGデザイナー

——グラフィックの進化に対し、ゲーム自体はそれほど進化していないのでは、と我々は考えているのですが、どうなんでしょう？
高屋：グラフィックって、映画とか、比較する対象があるじゃない？　でもゲーム性の部分は、他に比較できるものがない。だから、わかりづらいんじゃないかな？　ゲーム性もゆっくりと、でも着実に進化してると思うんだけど。
——最近のCGの傾向など。プロデュースする立場から見てどうです？
高屋：ゲームで表示できるグラフィックって、性能が上がってきたから、フォトショップとかで加工したのがそのまま使えるでしょ。そのせいなのか、実際に絵が上手い人が減ってきてる。『機能を使いこなせる人』の方が目に付きやすいね、最近は。
安藤：機能なんて、慣れれば誰にでもできるようになるんだし。求められてるのは、グラフィックのセンスのある人なんだけどね。
——CGを描く時の注意点などは。
高屋：結局、雑誌とかCMでどれだけインパクトを与えるかが勝負なんだよね。
安藤：ライトユーザーが増えてきてるから、絵的な部分でわからないと買ってくれないんだよね。雑誌とかで、いくらゲーム性を書いてあっても、絵とかしか見ないじゃないですか、実際は。グラフィックがバーン！　とか入らないと喜んでもらえないんですよねぇ。


高屋幸治。有限会社キディング代表取締役社長。dep'97入賞、企画・グラフィックを手掛ける


安藤后芳。ゲーム以外にも、TVのCGなども制作している。最近ではSMEの「天誅」の制作にも携わった

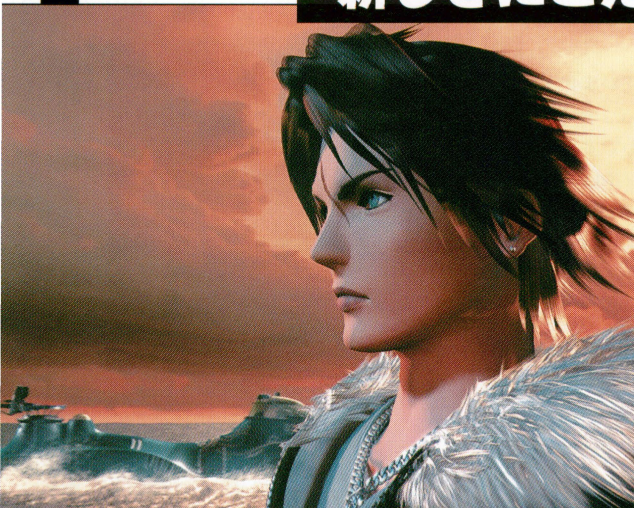
ゲーム制作者、評論家、学校経営者、色々な立場の方から話をうかがってみた。
そこから伝わってくるのは、「自分が良いと思ったものをとことん表現したい！」と言う強烈な意志だった。
「良いものを作りたい！」と、当然みんな思っているのだ。
では、編集部が考える『表現したい何か』がある作品とは何か。今出ているゲームから探っていこう。

新たな『何か』を掲示してきたゲームたち

3Dは、32ビット機になってメジャーになってきた。しかし同様に最も陳腐化が激しいのも3Dだ。ただ何でもポリゴンにするのではなく、3Dにする意味を持った、またゲーム自体に違和感なくマッチする、進化の認められるものを取り上げてみた。

新しさにこだわる3D

美麗の限界に挑む



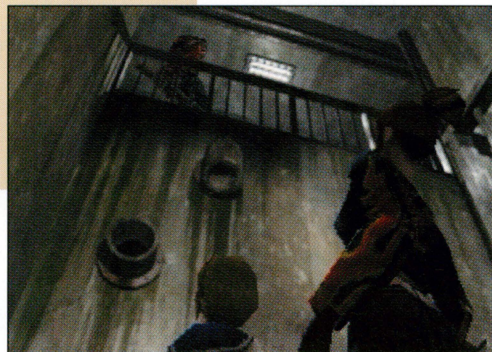
ファイナルファンタジーⅧ■スクウェア■PS（98年発売予定）
常にCGの最先端を進むスクウェア。『FFⅧ』のムービーへの力の入れようも尋常ではない。圧倒的な存在感が感じられる



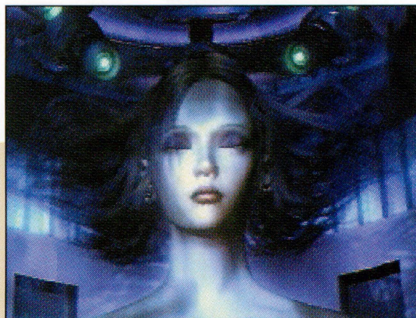
一体化の感覚が…

スーパーマリオ64
■任天堂■N64
3D空間を思うがままに動き回れる快感は、色あせない魅力を持っている。360度に展開するアクションは今でも斬新だ。3Dグラフィックの硬質な感じを与えないのも任天堂の実力を感じさせる

「恐怖」のためのアングル



バイオハザード 2■カプコン■PS
恐怖を感じさせるため、徹底したカメラワークと演出を行っている。完成されたグラフィックからは閉塞感が伝わり、クリーチャーの動きは躍動と静寂のオンオフが明確に分かれている。見るべき物がきわめて多い大ヒットソフト



決してダウンしない移植

鉄拳3■ナムコ■PS
『2』では動きを活かすために、カクカクした部分も多かったが、最新作の『3』ではグラフィックの精度と動きを両立させている。正当なる進化の系譜。モーションキャプチャーを確実に活用させている



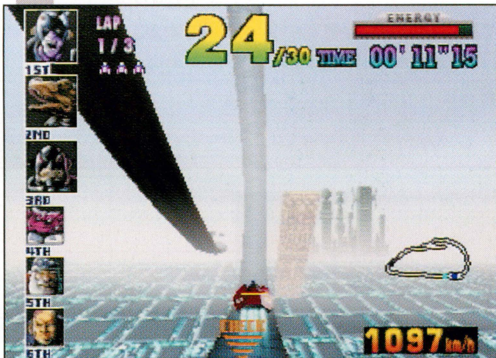
ポップなペラペラ3D

パラッパラッパー■SCE■PS
「ポリゴンかけ」の問題を一気に解決したソフト。世界観とぺらぺら3Dがミョーにマッチしていて斬新だった。ラップの軽快な音楽の中では、薄く表現されたキャラこそが現実味を増しているようだ
© Rodney A. Greenblat/Interlink



『本物』の存在感を持つ

グランツーリスモ■SCE■PS
「車をかっこよく見せる」「実写と同じ感覚を」。リプレイモードではボディに風景が写り混むなど、車の魅力を最大限に引き出している。16ビットマシンでは決してできなかった感覚の再現。グラフィックの職人芸が光る



1/60へのこだわり

F-ZERO X■任天堂■N64
1秒に画面を60回描き換える。そこから生まれるスムーズな画面展開、スピード感、操作の快感のために、できる限りソリッドにしたグラフィック。微妙な操作が出来る3Dスティックとの相性もよく、まさに最高のレースゲームと言えよう

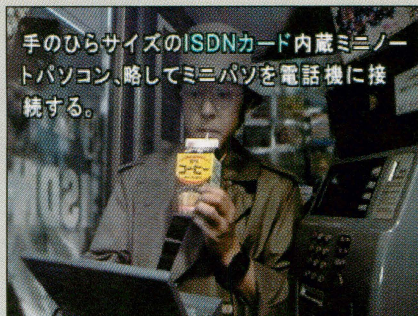


やわらかさを生み出す

クレイマン・クレイマン2～スカルモンキーのぎゃくしゅう～
■リバーヒルソフト■PS
クレイアニメーションを落としこんだものだが、考えようによっては立派な3D。柔らかな動きはまさに粘土そのもの

進化が『目で見ても』わかる2Dタイプ

伝統的でありながら2Dもののゲームも進化の影響を色濃く受けている。使えるメモリと、色数の増加などで表現力は格段に増していて、斬新な方面からのアプローチも可能になった。本当は「きれいなだけで面白くないゲーム」と並べて比較したいのだが、構成の都合上で不可。つまらないものを並べてもしょうがないだろうし、それぞれ頭に思い浮かべつつ見て欲しい。



CGにできない『表情』

街■チュンソフト■SS
細かく変わるカット、微妙な表情の変化など、フルカラーができて初めて実写が意味を持つ物になってきた

なめらかな極限の美しさ

ヴァンパイア セーヴァー■カプコン■SS
すべての動きを人間の描いたドットによって表現する。どれだけ大変だろうか。しかしそれが極まればここまで美しい表現が可能になる





アーティスティックに

リヴン■エニックス■PS.SS
止め絵だがクオリティの高いグラフィック。格調の高さと難易度の高さが比例することでも話題になった

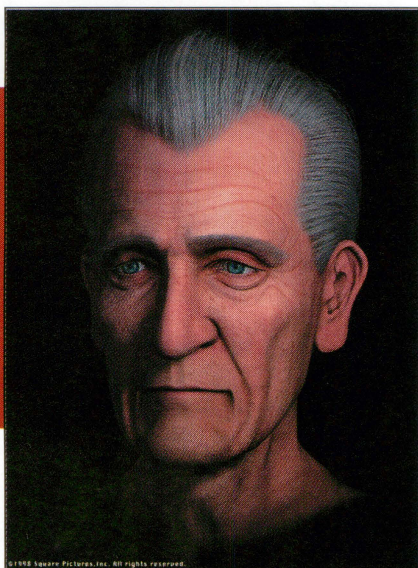
【総論】2つの進化の方向性

色々な人の話を聞き、今プレイできる中で、「表現したい何か」がグラフィックに見えるゲームを分析していくうちに、答えが出てきたような気がする。「ゲームグラフィックは進化しているが、ゲーム自体は進化してないんじゃない？　どうなったら進化って言えるんだろう？」と言う問いに対して、我々は2つの進化の方向性を見いだした。

1つは、“表面的な美しさだけでなく、「表現したい何か」のために存在しているグラフィックの機能美が認められる”という点だ。

『F-ZERO X』のように「ゲーム性のためにグラフィックを多少犠牲にする」ソフトが、もっとあってもいいのではないか。なめらかな動きのために、徹底的に無駄な部分を削りこまれたグラフィック。そこから生まれたソリッドなフォルムはまさに機能美と言えよう。「このグラフィックは何のために描かれたのか？」我々もちゃんとソフトに伝わる意志、を見極める目を持たなくてはならない。画面写真のきれいさだけに執着している現状のため、作れないゲームがいくつあることか。作り手の『意志』を鈍らせているのは我々雑誌であり、読者なのかもしれない。

この進化を許容すること、それは我々が見た目だけでなく、内容と『意志』を見定める目を持つことで、できるのではないだろうか。



↑スクウェアの最新CG。「研究作品」としてシーグラフ98に出展された。この進化の果てに、何があるのだろうか…

もう1つは“グラフィックの進化が限界まで極まったとき、本当の「新たな何か」が生まれるのではないか”ということだ。グラフィックの突出した進化、それ自体が『表現したい何か』と言うことにもなるのではないか。

未だ、ムービーとゲームの完全な統合はできあがっていない。すべてが完成したとき、グラフィックの圧倒的なパワーが生み出す新たなゲーム。それもまた、「進化したゲーム」と言えるのではないか。

どちらかが正しいというのではなく、両方が共存できる世界を認めること、それこそが「進化したゲーム」を生み出す土壌なのではないかと我々は考える…。

■構成・文／編集部、大栗久幸（インナーザイン・ソフトウェア）



↑何よりも手にとって遊んでみる。そうすればすべてがわかる

特別企画　いつの間にか丸ボタンに変わってて大慌てな世代へプレゼンツ！

発掘!! お宝フライヤー2

FLYER

ごく一部で僅かな反応を得るも、残りは抗議どころか完全無視をキメ込まれたビット時代のゲームチラシコレクションを再び決行！　誰も読んでないことが確認できたため、今回はよりディープな独りよがりセレクションで構成し、もはや辿り着けない地平までツッ走ります！

裏にマジックで名前ゾーン



CMは今のソニー並み！

「カァちゃんたちには内緒だぞっ！」というキューブリックの名作『フルメタル・ジャケット』をイキにパロったCMが記憶に残る今も任天堂パワーで書き換えられる名作。が、家族みんなでメシ食べながらテレビ観てる時間にバンバン流しまくってたので内緒もクソもなかった。フライヤーの方は、米兵に扮したモデルたちの顔が田舎くささ満点で絶妙のキャスティングが光るこれまた名作。特に旗持ってるヤツの股間の迷彩模様が何だかスゴいことになってるのがマセガキ達の間で話題なった。

スーパーカラスが主人公

ちょっぴり地味だが由緒ある洋モノキャラ「ヘッケルとジャッケル」をフィーチャーしてるだけあってデザインのセンスはなかなかグッド。ロゴデザインも今でも通用しそうなほどポップだ。しかし、「ケムコがまたやったぞ！」と言われてもケムコが前に何をやったのか知らないし、「君をく・ぎ・づ・けにするぞ！」とカワイイんだか脅してるんだかわからないキャッチで一気にドメスティックな気分にさせられる。ナイフも意味不明。



ディスクライターで書き換えろ！

さびれた商店街の片隅にある理髪店の看板に描かれてそうなイラストがビリヤード＝オシャレの概念を破壊する衝撃作。映画『ハスラー2』が大ヒットしてた時期なので、後ろのオッサンはポール・ニューマン、主人公はトム・クルーズを意識したキャラだと思われる。後は右の女だが、こんなニューハーフみたいな奴、映画に出てきたっけ？　彼女だけ東南アジア方面のニオイが濃厚だが、この水っぽさは子供に悪影響を与えるのではないか。





ラブリーテン・テンちゃん！

忘れたとは言わせない！　現在20代前半くらいの男子なら、どんなにカッコつけてる奴でも小学校の時キョンシー・ステップをマネしたことがあるハズだ！　そんなキョンシー大好きッコに向けて「滑らかなアニメーション処理」でキョンシーの動きを再現した野心作がこれだ！　「元祖キョンシー」と書かれているのは、パクリ映画『キョンシーズ2』（テレビ放映時タイトル『幽幻道士』）のゲーム化作品が先に出ていたから。で、元祖の意地をかけて発売されたが、ブームが去った頃のリリースだったのであんまり売れなかった（らしい）。

ゴールドラッシュゾーン イケてました！

ポニカの顔だぜい！

小学生、もしくは小学生程度の頭のオトナにもわかるように、「西部の掟」と直訳タイトルもついてる親切なフライヤー。どことなくパースの狂ったイラストが妙な迫力がある。ファミコンで西部劇モノっていうだけで珍しいのに、「女性とのラブロマンスも欠かせない」「キミの知性、反射神経、人間性が問われる」など意外とシビアな部分まで切り込んでいて、もはや対象年齢不明。「早撃ち＋シンキングの楽しさ！」と言われても。

ファミリーコンピュータ用カセットシリーズ
ロー・オブ・ザ・ウエスト
Law of the West
（西部の掟）
西部のおきてを教えてやる！
★アドベンチャーでもRPGでもない、それ以上のおもしろさ！
★アウトロー、酒場の女性、子供など、たくさんの登場人物！
★およそ3,000種類もの会話の中から選んで進める新ゲーム形式！
★アクション（早撃ち）＋シンキングの楽しさ！
DEPUTY SHERIFF LARAMIE
3月5日発売!!
5,300円 ROMカセット

カリスマ登場！

当時の感覚でも古いと思われる男のコの「アイター～」なポーズと、趣味の悪い服を着た女のコ2人。それに背後霊のようにかぶさる橋本名人の不自然な赤いメガネと笑ってない眼。パッと見て、これほど「寒さ」を感じるフライヤーも珍しい。「カラオケスタジオ」自体もいまや幻の珍グッズだが、童謡5曲にアニメ・子供番組が5曲、ポップスでは中森明菜の『デザイア』を始め3曲、さらに『雪国』『男と女のラブゲーム』の演歌2曲までインクルーディングされたなかなかの高機能品。

唄って！あそんで！あなたが主役!!
唄と遊びのマルチソフト
カラオケスタジオ
ファミリーコンピュータ
ファミコンに、新時代到来
4種の遊びが 1パック！（15曲入）
¥7,500
対象年令 4才以上
ゲームだけではもう古い!?家庭で気軽にカラオケが唄え、のど自慢・スター誕生・イントロあてゲームなど3～5人同時に楽しめます。ホームパーティに最適。楽しさを拡げる専用カセットも続々発売予定！
BANDAI

カルチャーブレーンク久遠シリーズ

1回グルリとアジアを経由してきたような味のイラストが無国籍感あふれる人気シリーズ第2弾。でっかく「世界選手権！出場者募集」とか「龍飛とともにニューヨークへ行こう！」と書かれていて、ゲーム内容がそういう設定なのかと思ったら、なんと実際にゲーム大会を開いて、全国大会決勝が後楽園ホールで、それの優勝者がアメリカチャンピオンとニューヨークで闘うという現実の企画だったらしい。ホントに決行されたかは不明。

飛龍の拳II
ドラゴンの翼
売り切れにご注意!! はやく予約しよう！
異種格闘技 世界選手権！
出場者募集
龍飛とともにニューヨークへ行こう！
7月29日発売決定！
2M ROM 5,500円
株式会社 カルチャーブレーン

冠付き！

「所さんの～」と付けば何もかも許されてた時代に当然のごとく企画されたゲーム。当時タレントショップも全盛期で、所さんイラストの入ったクシやエチケットブラシを持ってるガキもけっこういた。内容は所さんを操って、娘のさやかを救いだすというものすごくプライベートなモノで、ハッキリ言って他人の家族のことなどどうでもいいボクみたいな人間にはやる気のカケラも起こらなかった。目的地は所沢だし。

所さんの まもるもせめるもだ。
トータルプロデュース キャラクターデザイン 所ジョージ

ドラマティックシアター

オープニングや、ステージとステージの間にビジュアルのみのデモシーンが入るという、いまや当たり前の手法を8ビットの稚拙な表現力で初めて展開した名作アクションゲーム。ゲーム自体のグラフィックは同じレベルなのに、消しゴム人形のような質感の1の忍者と比べると、2のイラストは筋肉表現が向上してて強そうだ。さらにこのフライヤーの裏面に付いてる応募券を「バッジほしいよ～」係まで送ると抽選で1000名にオリジナルバッジが当たるぞ！　こういう宛て名って今考えるとかなりキツイなと思ったら、2の方は「バッジほしいでござる」係になってる。何か笑えない…。

ワクワク　テクモランド テクモスピリッツ爆裂！

どすこい!!　テクモ場所

「どすこいしませんか！」。反射的に「しません」と即答したくなる名キャッチがイカすテクモ魂あふれる1枚。不自然に曲がった口が異様なおすもうさんに、全然テイストの違う絵で表現されてる後ろのタニマチっぽい客。さらに下部の「みんなーおすもうさんだよ!!」から始まるやる気のない文章。「今日も明日も、どすこい、どすこい。君もあなたも、どすこい、どすこい」と抑揚なく繰り返されると、もはやアッチの世界に連れてかれそうになります。

ブーム先取りなんじゃい!

全国のスピナーたちの憧れ、ハイパーまっ青の巨大ヨーヨーで敵をプチプチ潰しまくったゴキゲン野郎としてお馴染み『アルゴスの戦士』の登場だ！　ってちょっと違うぞ。そう、これはセガマーク3用に出たアレンジ版『アルゴスの十字剣』のフライヤーなのだ。ちゃんとしたライセンス作品なのにどこか「パチもん」って感じが漂うのが素晴らしい。ちなみに下にある究極神拳並みの生首ゴアシーンをフィーチャーしたフライヤーは、ゲームセンターで配付されていた『奥義秘伝書』なるアーケード版のブックレット。ここには載せてないが、なぜかキャラが2頭身になったファミコン版『アルゴスの戦士　はちゃめちゃ大進撃』を加えれば『アルゴス』関係はコンプリート。

漢字タイトルゾーン なんか強そう！



お父さん、株ゲーですよ！

株式のことなどまったく興味ないし、これからも無関係で生きていくと思うが、「松本亨」の名前だけは「株の何かスゴい人」としてインプットされているというファミコンブームの恐ろしさを思い知らされる1本。タイトルの下に「億万長者への道　VOL.1」と小さく書いてあったり、松本先生書き下ろしの副読本が付いてたり、今考えても高価な9800円という強気の価格設定といい、ターゲットはズバリお父さんなのだが、ゲームに飢えてた子供たちはお構いなくみんなやっていた。株だけでなく、適当に遊ばないとストレスがたまって死んだりするハードな生活シミュレーションで、そこそこのヒットを飛ばした。と思ったら速攻で2がリリースされ、松本先生がメインビジュアルに登場、しかも切り抜き加工の変形2つ折りフライヤーに成り上がり、まさに売れたモン勝ちの哲学をフライヤー2枚で理解させてくれました。

究極のファンタジーあげる！

出る、出ると言われ続けてユーザーを待たせ続け、ようやく発売になったころにはもはや時代遅れっぽかったパソコンゲームの大物の移植版。付録に特製マップと、ガチャガチャのハズレ玉に入ってそうなセコいメタルフィギュアが付いてて、お得感をアオるが、ゲーム自体が地味なうえ、話を聞くたびに主人公が「フム、フム」と相槌を打つという最悪のセンスでガキに嫌われた。よくみると「異次元ソフト」と自らうたっているので、制作側も理解して作ってたのかも。



フライヤーバカ一代

「ファミコンは1日1時間!」。あの、奇跡のトリックスター高橋名人がことあるごとに啓蒙しまくり、世のお母さんたちが「アンタ、いつまでピコピコやってんの!　ホラ、名人も言ってたでしょ!」なんて利用した名文句である。今どきのガキなら「ケッ、何が名人だよ」とシカトするか、「カアちゃんだって昨日の夜ずっとやってただろ!」と逆ギレするんだろうが、ファミコンブーム期の純朴小学生男子は、「チェッ、でも名人が言うんだからな、しょうがないからハンドグリップで握力を鍛えよう。そしたらシュウォッチで連写特訓だ!」と素直に従っていたものだ。まったくの洗脳状態なのだが、それもしょうがない。今でこそ「なんで単なる会社の営業部員をアイドル視していたんだろう?」という疑念が沸き上がるかもしれないが、当時のファミコン少年は「理想と現実のギャップを想像力で補う」という作業を普通に繰り返していたため、そういう現象も起こり得たのだ。例えば今回載せたフライヤーの数々。どれもガキが喜びそうなかっこいいイラストでどんなゲームなのかワクワクしてくるが、実際のゲーム画面では主人公なんて4色くらいしか使っていない荒いドットの集合体でしかない。それを、血管がブチきれるほどの想像力を働かせて、「このヒゲ生えたオッサンのように見えるモノはマリオ、イタリア出身の配管工マリオ、僕らの友達マリオなんだ!」と思いこんだり、「このちっこい三角形はたぶんケーキだ、だから体力が回復するんだ、おいしくてアマーいケーキなんです、これはッ!」みたいにそれが単なる記号でしかなくても、独りバーチャルリアリティでなんとか感情移入していたんです。その癖が身に付いていたため、「丸顔のお兄さん」を名人と慕ったり、ムチャな設定とイラストのゲームでも「スゲェ」と素直に受け止めたりできたのだ。

最近のゲームはグラフィック能力がすンごいレベルまで到達しているため、設定イラストと実際のゲーム画面がほぼ同じ感覚で表現できるようになった。まことに喜ばしいが、その分、常軌を逸した設定や、パース狂いまくったイラスト書き殴りみたいな味のあるフライヤーが絶滅してしまったのはちょっぴりさみしい。

構成・文/大谷弦

左の逆スクロール

ガキを怖がらせようとして、小道具駆使したベタな写真を載せたはいいが、不気味さよりチープ感を強調してしまっている。ジーキル博士を操って迷惑な住民の攻撃をよけながら街を進んで行く横スクロールアクションゲームだが、攻撃を受けるたびにストレスメーターが溜まり、一定ポイントまで行くとジーキル博士はブチ切れてハイド氏に変身し、その住民たちを殺しまくるという真っ黒な設定は今もって衝撃的。



懲りずにまた鑑定してもらいました



今回の鑑定人

まんだらけ取締役 宍戸康充氏。終戦直後の古マンガ本を中心に扱う、業界の古強者！

こういうものに値段は付きませんね。少なくとも今はまったく取り引きされていません。お店で扱っても売れないでしょうね。もっとも、値段を付けるのは、僕らじゃないんです。欲しいって言うお客さんがいて、売りたいって言うお客さんがいて、初めて値段が生まれるんです。そういう意味では、こういうフライヤーにも、これから値段が付く可能性がありますよ。だってゲームウォッチや、古いファミコンのカセットなんて、5年前には誰も見向きもしなかったのに、今は取引がされているでしょ。だから何かのきっかけで、市場が生まれれば、その価値はドンドン動いていきます。需要と供給で成り立つ世界ですからね、欲しけりゃ価値は無限大なんです。

まだまだ募集中だよ〜！

バッチ来いィー！　というわけで無反応は百も承知のゲームフライヤーですが、それでも募集！　キミのお家で眠ってるゲームやその関連商品のチラシや宣材を開放しろ！　まったく価値のなさそうなモノでも見る人によってはお宝かも知れない！　とにかく現物を送れ！　以上！

宛先は〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版　チラシ係まで

ガンダム20周年記念

ガンダム鬼

第3回 ガンダムTシャツが欲しい！

夏といえばやっぱりTシャツ。今回のガンダム鬼は、ザクのモノアイTシャツで話題を呼んだコスパさんへのインタビュー&新作ガンダムTシャツを紹介だッ!!

新しいガンダムの魅力を知ってもらいたい

――モビルスーツのTシャツを作ろう、と思われたコンセプトや経緯をお教え下さい。

和田：もともとは、自分が欲しかったからなんです。これまでは正規の既製品自体がなかったので、自分達で納得のいくものを作るしかない、ということになったんです。

――デザインする際に気をつけているところは？

和田：ただ、キャラクターの絵が描いてあるだけではなく、それを着たときにキャラクターになれるようなニュアンスでデザインしているものも多いですね。例えばTシャツ自体がザクの頭になっているというのは、発想の転換ですね。



和田洋介(わだ　ようすけ)：昭和47年生まれ、多摩美術大学デザイン科卒。コスパ創設当時から関わり、現在企画開発部ディレクター。コスプレ衣装からTシャツまで、幅広く手掛けている。

――個人的に気に入っているものは？

和田：ザクの目のTシャツが一番気に入っていますね。自分でも結構、着たりします（笑）。

とにかく、自分が納得するまでやること。

――かっこよくデザインするポイントは？

和田：最近は趣味でTシャツを作る人いるようですが、その時もデザインや色をとことんまでこだわって、満足のいくものを作ってもらいたいですね。

――ショップに出したときのお客さんの反応はどうでしたか？

和田：こちらでワンポイントとして加えたもの、例えばザクレロのTシャツの肩にはハートマークが付いているんです。そういった隠し味的な所に気付いてもらえるのがうれしいですね。お客さんの方でもそういったものを見つけて楽しんでいるみたいです。

――特に人気のあったものは？

和田：やっぱり、ザクとかザクレロとか単純化したデザインのものが人気がありますね。見た時にわかりやすいというのもあるとは思うんです。でも、どれもガンダムを知らないとわからないものばかりなんです。その分、知っている人には深く共有できる世界というか、メッセージが込められています。

――お客さんからのリクエストなどもあるのですか？

和田：グフやドムといった、別のモビルスーツのTシャツを作って欲しいというリクエストは多いですね。お客さ

んからのご意見はどんどん反映させたいと思っています。自分では、マイナーモビルスーツやＳＤものをやりたいですね。ＳＤはすごく洗練された、日本的なデザインだと思うんです。でも、ゲルググなんかをデザインしないでいきなりマイナーメカでいいのか？っていう葛藤はありますけどね(笑)。

キャラクターものの T シャツを出して欲しい、というお客さんの声も多いですね。そうなると、やっぱりマイナーキャラものが作りたくなってくるんですけど…。

洋服としていいものを作っていきたい。

――初代ガンダム以外のシリーズでも作られる予定はあるのですか？

和田：シリーズごとではなく、『Ｖガンダム』や『Ｇガンダム』もいいかなぁ、と思っています。でも、『Ｚ』に登場するモビルスーツも、カッコイイものが多いので T シャツにしてみたいですね。キャラクターグッズとして買っていただくだけではなく、トータルで満足してもらえるような、素材的にもハイクオリティなものを作りたいですね。

――ガンダム20周年ということで、特別なグッズは作られるのですか？

和田：やはり、ファーストガンダムにこだわっていきたいですね。例えばビグザムをデザインしたら、やっぱりワンポイントとして、ドズルを入れるとか(笑)。

――ご自身のガンダムに対する思い出をお聞かせ下さい。

和田：ビグザムがやられるシーンで、ドズルがマシンガンを撃つところですね。あのシーンはすごく文学的でもあるし、音楽的であると思うんです。ガンダムという物語自体、ロボットをリアルな兵器として描いていることが衝撃的でした。モビルスーツだと、やっぱりジオンのヤツが好きです。

――和田さんにとって、ガンダムの魅力とは？



和田：いくらでも入り込んでいける懐の深さが最大の魅力です。そして、その中で僕自身が感じたガンダムのイメージを再構築して、作ったものがこのガンダム T シャツです。

――本日はありがとうございました。

■構成・文／高村泰稔（スタジオハード）

こ◆れ◆を◆着◆る◆べ◆し◆!!

発売以来、高い人気を誇るガンダム T シャツシリーズ。今夏も続々と新製品が発売された。ガンダム鬼なら1着と言わず、全種類持っておきたいアイテムだ。

問：COSPA HARAJUKU Tel 03-3497-0151
COSPA PARCO QUATTRO Tel 03-3477-8881



←こちらはシャアザク T シャツ。そしてなんと全ザクバリエーションが掲載（？）されているぞ。君はいくつ知っている？（ホワイト・レッド・モスグリーン　各3800円）

↑ガンダム T シャツの代名詞、ザク T。ザクの特徴をピンポイントで押さえたデザインはコスパならではのもの。（レッド・モスグリーン　各3400円）

↑最終回でのあのシーンが T シャツに。ＴＶ版、劇場版を見た人ならば、目に焼き付いているハズ。（ホワイト・レッド・グレイ　各3800円）

→こちらも新作のザク T シャツ。こうして見ると、シャア専用も含めて結構ザク好きが多いのかも。（ホワイト・ブラック　各3800円）

←ザク T もいいけど、ザクレロ＆ゾック T もかなりイケてます。ザクレロ T は肩にちゃんとハートマークが入ってます。（3800円）

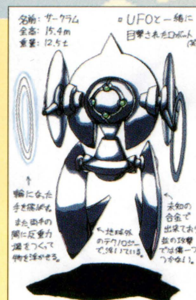
サンライズ ロボット100万t

カラー2回目ですが、いつもより応募が少なめ。どうですか、審査員の石垣島純山（幕内）関！「すまん、前回テーマ出すの忘れた！」体力の限界!?



熊本・PN 行方
星の熊ロボ
全長：12m・重量：24t

「まさしく熊の中の熊と言える」のなら、どうして実際の熊ぐらいの大きさにしないッスか？　そのほうが絶対「熊っぽい」と思うッスよ。技能（これは攻撃技のことッスか？）も、スティック素振りだけでは寂しいッス。熊といえば金太郎、相撲なんか攻撃技にあってもいいッスね！　自分も相撲が大好きッスから。ごっちゃんです!!



新潟・阿部逸人
サークラム　全長：15.4m　重量：12.5t
UFOと一緒に目撃されたロボット

阿部ちゃんッスね。ちょっと今回は、いまいち弱いッス。「地球外のテクノロジー」だの「未知の合金」だのに逃げちゃいけないッス。そういうのをもっともらしく考えるのも楽しみのひとつッスよ。とくに、ギミックの少なさがアレっす。もっとロボに愛情を！



福岡・PN 風之音一心
レインボーロボ
全長：50cm〜500km
雨上がりに出動

福岡・PN 風之音一心
国会変形ギジドオー
全長：国会議事堂の長さ
重量：国会議事堂の重さ

とにかくギジドオーは、国会議事堂に見えないッス。実在するものをモチーフにしようと思ったら、その写真を見ながら描くぐらいじゃないとだめッス。レインボーロボは…うーん…この形に変形するとは、とても思えないッスねえ。うーん。

次回のお題ロボは？

テーマはズバリ「男のパワフルロボ」！　強そうでイカした、キミの「男」を感じさせるロボを待ってるぞ！　宛先はこのページの一番下を見よ！

サンライズ 最新情報



←Gセイバーの画面。美麗なCGで作られたモビルスーツ。う～ん、はやく観たい。

さて、今回は去る8月1日土曜日にパシフィコ横浜で行われたイベント「過去→現在そして未来、ガンダム　ビッグバン宣言」をお伝えするぞ。

この日はLDボックスの発売日でもあったが、たぶん予約しちゃってるであろうガンダムファンが、一斉にパシフィコ横浜につめかけた。会場ではショートフィルムや思い出の名場面の上映、また「ビッグバン構想」の一貫として、来年公開予定の『Gセイバー』の発表もあったのだ。この『Gセイバー』とは、現在アメリカで制作中の実写＋CGの新作のことだ。まったく新しい『ガンダム』ワールドとして、どんな世界を見せてくれるのか、ファンならずとも気になるところだ。さらにスペシャルゲストとして、あのシド・ミードも登場したぞ。

読者プレゼント

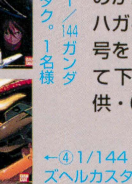


↑①アメコミ版ガンダム。4冊セットで1名様に



↓②香港版『F-91』ビデオ。1名様





←③1/144 ガンダムナタク。1名様

←④1/144 ガンダムデスサイズヘルカスタム。1名様

プレゼントをご希望のかたは、アンケートハガキに希望の賞品番号をご記入の上、送って下さい。グッズ提供・(株)サンライズ。

ガンダム占い
GUNDAM FORTUNE

★★1月生まれ★★
あなたの一挙手一頭足に周囲が注目しています。この時期、妙な動きを見せると命取りになりかねません。壁に耳あり、障子にモノアイ。しばらくは立ち振る舞いに気をつけて。外出は目立たぬよう、ズゴックで。

★★2月生まれ★★
運気の流れが好調です。特に仕事運は絶好調。人が嫌がる任務を進んで志願すれば、嫌味な上官の好感度もアップすること間違いなし。今ならば、ザク1つで大気圏に再突入しても大丈夫かも。

★★3月生まれ★★
光明が見えます。雌伏のときは終わり、目標に向けて道が開ける運気のサイクルに入りました。ここしばらくのあなたは、向かうところ敵なしのソーラレイ状態。敵味方見境いなしに吹き飛ばし、ガンガンいきましょう。

★★4月生まれ★★
家庭運好調のサイクルです。もう1人ぼっちはいやだと思っているあなた！　今こそ生涯の伴侶をゲットする好機です。過去にこだわって名前を変えたりマスクをかぶるのはもうやめて、新しい恋を探しましょう。

★★5月生まれ★★
健康運に赤信号が灯っています。暴飲暴食、睡眠不足に気をつけて。今体調を崩すと、大きな作戦の遂行に支障をきたしかねません。ラッキーウエポンの核バズーカで、ストレスを吹き飛ばしましょう。

★★6月生まれ★★
ここのところ一見好調に見えるあなた、実は足元に落し穴がポッカリと口を開けています。運気の中に、謀略の流れが混ざっているのです。親しくしていた仲間の裏切りに注意。寝るときは、枕の下の拳銃を忘れずに。

★★7月生まれ★★
人間関係を広げることが、幸運の鍵になります。コクピットに閉じこもってばかりいないで、たまには外の空気も吸ってみては？　ディスプレイ越しの会話だけからは生まれなかった新しい絆を得られることうけあいです。

★★8月生まれ★★
苦手な分野にエネルギーを注ぎましょう。たとえ大きな成果は上げられなくても、あなたの努力にはみんな注目しています。「もう、アッガイだからといって馬鹿になんかさせるもんか！」という心意気が大切です。

★★9月生まれ★★
運気の流れに、刻が見えます。感性を研ぎ澄ませて、情報に敏感になることが幸運を呼ぶでしょう。この日のために自分は生きてきたと思える出会いがあるかもしれません。サイド6の水辺が、ラッキーポイントです。

★★10月生まれ★★
幸運は、あなたが得意な分野で待っています。仕事、趣味を問わず、大きな利益を得たり実績を認められて報奨を受けたりすることがあるでしょう。でも、油断は禁物。気持ちを引き締め、精神崩壊には注意して。

★★11月生まれ★★
何をやっても、土壇場での詰めの甘さに泣きを見る運気です。せっかくナンパした女の子を船に連れ込んだのに、ミサイルの操作を誤って教えてアンラッキーなんてことが…。今は一歩下がって、最後の詰めを大切に。

★★12月生まれ★★
運気の流れの乱れが、あなたの行く手に波乱を巻き起こしています。順風満帆に進んでいるように見えても、装甲板1枚隔てた外は真空の地獄。ラッキーフラワーのデンドロビウムを飾り、気分を引き締めましょう。

サンライズロボット100万t宛先
〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版／げーむじん編集部　●サンライズロボット100万t係

ドキドキシチュエーション

doki doki situation TAKE4



クリエイター達が語る女性観からゲームにかける思いを伝える『ドキドキシチュエーション』。今回は『ファーストKISS★物語』にアタック!

PS
ヒューネックス
11月発売予定　価格未定
アドベンチャー
1人プレイ

ファーストKISS★物語(ストーリー)

高校卒業までの1ヶ月の間「織倉」家に下宿することになった主人公が、数々の女の子と出会い、恋を成就させる(ファーストキスをする)までを描くアドベンチャー。キスシーンや重要なシーンではアニメーションを採用しているのでドキドキすること間違いナシ!



↑下宿先の織倉家は、女所帯でしかも美人ぞろい！　まさに男の夢だよね～

クリエイターファイル004
キャラクターデザイナー
水上広樹(みなかみひろき)

『ファーストKISS★物語』のキャラクターデザインを手掛ける。現在、電撃Gsマガジンにて、同タイトルのコミック連載も手掛けている。漫画家。



←一見、物静かだけど、一貫したポリシーを持ち、話しだすと結構、熱い人でした



チラリズムってモノが見えない分、想像力が働くじゃないですか。僕的には基本ですね



僕の場合、元々が漫画家なので、どうしても状況をコマ割りで考えてしまうんです。だから、イベントなどの原画を描く場合、実際に使用されるのは1枚なんだけど、自分の頭の中では前後のコマができているんです。シナリオ担当の方からイメージを伝えてもらって、僕自身がシチュエーションを突き詰めると言えばいいのかな?　それが漫画のコマ割りとして、頭に浮かぶんです。そのコマの中で、女の子が一番いい表情、いい仕草をしているコマを抜き出して原画として起こしてます。だから、基本的に狙ったポーズを描くという事はあまりないです。ただイベントCGは、1枚の絵で、必要とされている状況説明や情報の最大公約数を表現する物だと思っているので、ユーザーがパッと見て、「こういう状況で、この子はこんな事を考えているんだな」というのが理解できるような絵にするようにしています。描き方のスタイルが「理詰め」？　う～ん、言われるとそうかもしれませんね。本人はあまり何も考えていないけど(笑)。

『To Heart』のマルチ、わかってるなぁ!って思いますよ

僕自身は『ファーストKISS★物語』でのサービスシーンは本意じゃないんです。イベントによっては、ゲームの流れでワザといやらしくした物もありますけど、そういう時はもう狙って描いてますね。わざとキャラクターのポーズを変えてみたりして。でも、純愛を描いたゲームなので、そういった恋のドキドキ感を感じて欲しいんです。それに、登場キャラクターの下着姿とか、肌の露出があまりにも高いと、その子がふしだらに見えちゃうような気がして。FX版は結果的に18歳推奨がついているんだけど、今回PSに移植するにあたって、下着を隠すなどの修正はしています。でも、そちらの方がチラリズム的で好きなんですけど(笑)。そっちの方がいいですよね。サービスシーンは本意じゃないけど、チラリズムは本意(笑)。モノは見えていないんですけれど、想像力が働きますし。逆に下着をバーン！と見せられても、自分的には「ふ～ん」としか思わないですよ。でも、清楚な子がたまに肌を出していたりすると、ギャップがあってドキドキしますね。あと、袖の長い洋服から手がちょこん、と出ているのって男のロマンですよ。『ファーストKISS★物語』のキャラクターにも、そういう子が多いんですけれど、仕草としてカワイイですよね。現実には滅多に見ませんけれど(笑)。『To Heart』のマルチも、指だけちょこんと出ているポーズがあるじゃないですか。あれを描いた人って「よく、わかってらっしゃる!」って思いますよ。

織倉香奈
Kana Orikura

主人公の下宿先に住む料理と裁縫が得意な女の子

幼い時に父親を亡くして以来、ちょっと男性恐怖症気味。織倉家の家事担当係をしている。



→繊細な指の動きも、ドキドキした心情を伝える大事なポイント












キャラクターはゲームのテーマの体現者だからテーマに反した事はさせたくないんです

作家が送り出す作品はすべてメッセージなんです



自分が清楚な子が好きだと言うこともあって、露出の高い服を着ている子は、自分の中で「性的倫理」がないような気がするんです。流行のスリップワンピースを着ている子をみても、そういった意味で、ドキドキしないですね。だからこそ、自分のキャラクターに関して言えば、清楚であってほしいし、世の中の女の子がこうあってほしいなぁ、という気持ちもありますね。あと、「今の世の中腐っている！」とかね（笑）。

自分自身、流行に流されるのってイヤですけど、例えばキャラクターがルーズソックスをはいていたら、その絵を描いた人はルーズソックスはOKなんだなって、僕は思うんです。作家が世に送り出す作品は、作家のメッセージでもあるんです。だからメインキャラになるほど、自分の嫌いな服装はさせないですね。自分の嫌いな服を着せることは、自分に対してウソをつくことになるじゃないですか。キャラクターは、ゲームのテーマの体現者だから、テーマに反したことはさせたくないんです。だから言動や服装や仕草は一貫させたいです。ただ、キャラクターには設定があるから、自分が嫌いな服装を着せることもあります。でも自分の中では、どうしても、その子が悪役になっちゃうんですけどね。

白ビキニにドキドキする理由？…DNAに聞いて下さい

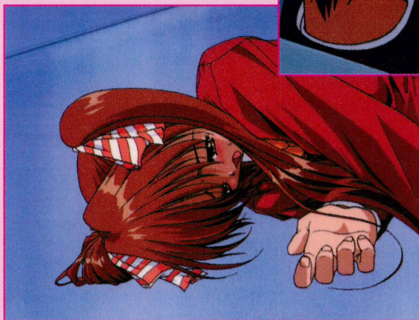
苦労した点ですか？　う～ん、自分の画力もあるけど（笑）、FX版の原画にとりかかったのが夏だったんですよ。でも、ゲームの中では季節が冬なので「資料がない!」って、苦労しましたね。参考にファッション誌を購入しても、イメージに合うのが少ないというのもあるんですけれど、使えるのって１冊につき１着くらいでしたし。FXのハードの制約上、レースや繊細な模様が描けないんです。それで水着も柄物を避けて、シンプルに白ビキニなど、わかりやすい形にしましたね。白ビキニの意図ですか？　だって、男はドキドキしますよ～、ねぇ？　理由？　う～ん、DNAに聞いてくれ！としか言いようがないです（笑）。そのキャラクターが、白ビキニを着る理由を知るとドキドキする。という要素もあるんですけどね、逆にPSでは柄をつけるのか？と言われても、柄って絵描きにとってツライんですよ。特に最近の柄ってパターンが細かいじゃないですか。『こんなのどうやって描くんだ！」と思いますね。でも、水着や体操服って肌に密着する分、不自然さがなくてキャラクターを自分なりに制限なく、思いきり描ける気がします。

七瀬綾華 Ayaka Nanase



ちょっとワガママだけど天真爛漫な女の子

容姿、言動ともに幼さの残る、香奈の大親友。高校１年。よくいえば無邪気、悪く言えばワガママな女の子だ。でも、そこが魅力的なんだよね～。



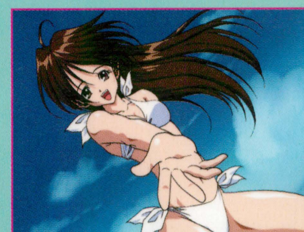
→ダイエットのしすぎでバタンキュー！と倒れる綾華ちゃん。本人は苦しげな表情なんだけれど、なんだか妙にグッときませんか？

↑まさに役得！な状況。こんなハプニングが起こる学校生活を送りたかった人には、たまりませんな。それにしても主人公、うらやましすぎるよなぁ、本当に…













森村恭子 Kyoko Morimura

演劇役者を目指して がんばる女の子



アルバイトで生計を立てながら、演劇役者を目指している19歳の女の子。性格はおっとりとしている。

→こんな風に、悲しげに上目遣いで見つめられたら、男の子だったらもう、どうしていいかわからないよね





↑一見、過激なポーズにだけど、これは恭子ちゃんがバッチを探すシーン

ストーリーとともに キャラも楽しんで下さい



僕の描く女の子は基本的におでこが広いのですが、それは、今後改善していきたいですね(カワイイじゃないですか、の声に)クセになっているみたいで、知らず知らずの間にそういうバランスになっちゃうんです。確かに、おでこが広いと幼児性がでて、かわいげが出るんですけど。客観的に自分の絵を評価するのは難しいし、よくわからないのですが、自分では親しみがあるかなぁ、とは思います。個人的に媚びた感じの絵は好きじゃないですしね。

僕は漫画家ですけれど、シナリオを考えるのが好きなんです。だから『ファーストKISS★物語』も、シナリオを楽しんでほしいです。やっぱりシナリオがしっかりしていないとダメなんですよ。その上でキャラクターを楽しんでほしいですね。PS版では、前回描けなかったストーリーのCGを起こしているので、よりいっそうストーリーを楽しめるようになっているので楽しみにして下さい。

絵に関しては…初期の絵は忘れて下さい(笑)。PS版の絵は安心して見てもらえるんですけどねぇ。初期の絵に関しては、自分の力のなさに3日間ぐらい悩んじゃって、作業中にブチ切れたりしましたから。頭にきて、襖を殴ろうとしたんだけど、襖を殴ると穴が開くから(笑)。枕なら大丈夫だろうと思って、枕をガンガン殴ってました。そこら辺の自制心は残っていてよかったですよ、ホント。悪い所は見逃して下さい。力不足ですみません(笑)。

藤沢優&舞 Yuu&Mai Fujisawa

まるっきり正反対な性格の 愛すべき双子の姉妹



性格的に勝ち気な姉の優と、内気で引っ込み思案な舞。正反対な2人だけど、互いに思いやっている。



↑主人公と舞の出会いのシーン。上目づかいの表情、ポーズが本当にかわいらしい



←これはサービスシーン？プールでのイベントで思わずドキドキのハプニングが！



 ■取材・文／橋本いずみ

シリーズ

激キャラ

HARD CHARACTERS COLLECTION no.0001

タナカカツキ

KAERU CAFE



タナカカツキ先生と一緒に今後の企画を考えようの巻

編集はっしー(以下は)「カツキ先生、どうもこんにちは～！」

タナカカツキ(以下カ)「ウイッス!!（全裸に皮ベルト)」

は「先生。『激キャラ』ってどういう意味なんですか～？ はっしー、頭悪いんでよくわかんないですぅ。教えて下さい～」

カ「（諭すように）激キャラというのはね、その昔、篠山紀信さんがやっていた『激写』シリーズからいただきました。それはそうと、自分のこと頭悪いなんていうもんじゃありません!!（ほっぺをふくらまし)」

は「うえ～ん、先生がはっしーの事をいじめるよ～(号泣モード全快)」

カ「、、、、」

は「(突然立ち直って)あ、そうだ! このキャラクターって、『オバケちゃん』なのですか?」

カ「、、、、」

は「、、、、、」

カ「、、、、、」

は「、、、、、、」

カ「、、、、、、、、」

は「、、、なんで、急にだんまり決め込んでるんですか？　先生」

カ「いや、オバケちゃんであろうがなかろうが、オバケをちゃんづけするのはどうかなあって思うな、先生」

は「オバケはオバケであるから“ちゃん”などつけるな!ということなんですね！　はっしー、ひとつお利口になりました!」

カ「(まるっきり無視)あと、ここの会話は左のCGイラストと関係ないことのほうがいいんじゃないかな？　まあ、連載第１回目だから少しだけ触れてみるのもいいかと思うけどね。あ、例えばさ、ここの会話は「げーむじん」の編集後記にするってのはどう?カラーページの編集後記っていいんじゃない?　みんな喜ぶよ～、多分」

は「、、、、、、、、、、、、、、、」

(こんなんでいーのか?のまま以下次号)

タナカカツキプロフィール

漫画家天久聖一との共著『バカドリル』で、全国のちょっとサブカルに憧れているヤングのハートをガシッと鷲掴みにしてみたり、その前は漫画家だったり、構成作家だったり、デザイナーだったり、役者だったりと、北島マヤもビックリの七色の仮面を持つ男。CD-ROM、ビデオ「カエルマン」も発売されているので、よいこのみんなは速攻で買うように。あと、タナカカツキ先生のホームページもあるので、早速チェックしてね。

http://www.at-m.or.jp/~kcafe

タナカカツキ先生に「悩み相談・人生相談」のお便りを出そう!

悩みを抱えているアナタ、みのもんたに相談する前に、タナカカツキ先生に相談してみませんか?色恋沙汰から金銭問題、家庭内暴力問題、会社を辞めた～いという些細な悩みも先生が、あっと言う間に解決します。ちなみに普通のお便りも受けつけています。お手紙の宛先は
〒164－0012　東京都中野区本町3－28－19
(株)T2出版「げーむじん編集部　激キャラ　タナカカツキ先生」係
採用された方には、激キャラオリジナルグッズを差し上げま～す。よろしく。

K&O Bros.編

独断的電遊美探求

ゲーム快楽のツボ!

第5回 アドベンチャーゲームの巻



最も身近なジャンル、アドベンチャー。だが、サウンドノベルやインタラクティブアニメの出現で、その境界や快楽の本質がわからなくなりつつある。今回はK&Oがこの難問に最終結論を出す!

■K&O Bros.　笠井修・大崎悌造
ゲーム草創期よりギョーカイを跳梁跋扈しつづけている親爺ゲーマー２人組。
現在、「週刊少年チャンピオン」誌上にて、歯に衣着せぬホンネのゲームレビュー記事を連載中。

アドベンチャー＝ゲーム界のタンツボ?　とにかく範囲がめちゃくちゃ広いのだ

K(笠井修)「ここ数回3DアクションとかシミュレーションRPGとか、妙に偏った快楽ばっかし選んできたんで、今回は素直にポピュラーなジャンルで行こうかナー、と思って選んだけど、コレが意外と難物だったんだねー」

O(大崎悌造)「まあな。あらためて考えると、１つのくくりでここまで幅広いジャンルも珍しいぞ。だいたい用語辞典的なんぞの分類だと、アドベンチャーってのは〈プレイヤーがゲームの主人公となって、戦ったり謎を解いたり、事件を解決したりする物語的な〉ゲーム全般を指すわけだろ。文字どおりに捉えたら、だいたいどんなゲームだってアドベンチャーの亜流じゃ!って論理だって通用するよな」

K「あら、いきなり強引にカマしてくれること!まあO氏の屁理屈はおいといても、ファミコン初期の時代だとアドベンチャー＝推理ゲームのこと、みたいな認識があったワケでしょ。いつから、こうもゴチャゴチャになったんだろうね」

O「まさにそのゴチャゴチャ、ってのがポイントなんだよ。たしかにファミコン最初期に、かの有名な『ポートピア連続殺人事件』って古典的名作が出たせいもあって、アドベンチャーはコマンド総当たり式の推理ゲーム、って図式が定着しちまった。けど現在の状況を考えたら、こんな的外れの定義なんざクソの役にも立たん」

K「そーいや元々このジャンル、タイトルがそのものズバリ『アドベンチャー』っていうゲームが元祖なんだ、って聞いたことがあるな。汎用機で作ったゲームをマイクロソフト社が70年代の終わりに『マイクロソフト・アドベンチャー』って名前で発売して、このあたりからジャンルの名称が定着した、って…」

O「ほー、まるでアンチョコ引き写したみてーな模範解答だな。もちろんその当時は、画面中にテキストだけ表示されて、行動をキーボードで打ち込む形式だった。入力方式がその後進化したのも確かだが、それ以上に、グラフィックとサウンドが進化しまくったのが、このジャンルがさまざまにバラけた一番の理由だろう」

K「実際問題、現在のアドベンチャーって、どんな形で分類できるのかな?」

O「おおざっぱに考えれば、さっき言ったコマンド選択式のほかに、サウンドノベルのような本家テキストアドベンチャー、CGとか実写、アニメ映像をバリバリに使ったグラフィックアドベンチャー、それに今ハヤリのアクションアドベンチャー…だいたい4種に分類できるかな」

K「それこそ『バイオハザード』シリーズまで、このジャンルに入るもんね。こりゃ幅広いわ」

O「インタラクティブ・アニメまで加えたら、まさにゲーム界のタンツボみてーなジャンルに成長しちまったと言えるだろうな」

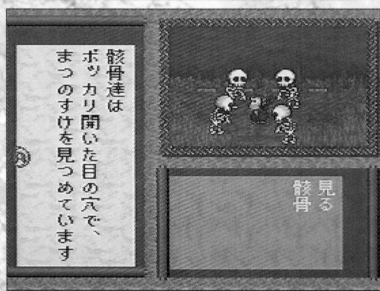
アドベンチャーの古典!!

ポートピア連続殺人事件



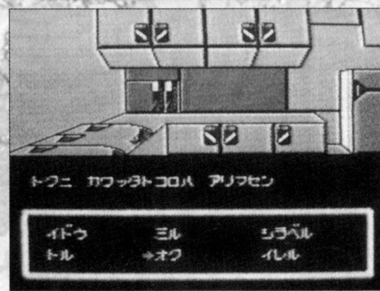
↑1985年11月29日、エニックスから発売された伝説の推理アドベンチャー。作者は『ドラクエ』シリーズであまりにも有名な堀井雄二氏。謎解きをめぐり、各雑誌編集部の電話回線がユーザーからの問い合わせでパンク状態になった逸話あり

ふぁみこん昔話　新鬼ケ島



↑1987年9月、前後編が相次いでリリースされたファミコンディスクシステムソフトの金字塔。絵本のような面白さというウリ文句そのままに、アドベンチャーが推理モノだけでないことを証明した。画面は現在SFC書き換え中の『平成 新鬼ヶ島』

デッドゾーン



↑1986年11月20日、サンソフトより発売されたムービー型（当時はスチル画像）アドベンチャーのハシリとも言える作品。音声サンプリングでキャラがしゃべるという設計も、今日の声優を多用するインタラクティブアニメを彷彿させる

形式が重要なのではない！　推理でもマルチ進行でも中身がスケベでも、ツボはプレイヤーをいかにダマして1人称化するか、それだけなのだ

K「アドベンチャーってジャンルが、とにかく右から左まで幅広いゲームを生み出してる、って認識は正しいと思うけど、そうなると今度は、快楽のツボまで様々にバラける…ってコトにならない…かな？」

O「ならねーな。はっきり言って、アドベンチャーの快楽を支えるベースなんて、たった1つしかないんだよ。よーするに〈1人称としての感情移入〉。これが深いか浅いかだけが、ツボにハマるかどうかを左右するんだ」

K「言い切ってくれるねー。まあゲーム全体の本質でもあるんだろうけど、たしかにアドベンチャーって、自分がゲーム中の主人公になりきって考える、って要素の比重が一番高いからね。本来ならロール・プレイング・ゲームなんかも言葉の意味からして〈役割を演じる〉ためのジャンルなのに、ここ最近では〈自分が知らないどっかのキャラ〉が演じてるドラマを、ひたすら華麗なムービーで見せつけられる…って傾向が主体になってきたからなー」

O「お、またぞろKお得意の某メーカー攻撃が始まったか？」

K「い、いやいや、話が脱線しちゃった…」

O「ただはっきし言って、Kの台詞じゃないが本家アドベンチャーとも言えるコマンド総当たり式の推理ゲームに最近元気がないのも、そのあたりに原因があるかも知れないな。たしかにこの手のゲームって根強い人気があるから、毎年何本かはリリースされるんだが」

K「そーいやO氏って、ミステリ畑の出身のくせに、ワリとこの種のゲームについては評価が辛いんだよね」

O「うーん、好きでカラくしてるわけじゃないんだが。バランスの問題というより、登場する探偵役のキャラクターを立てようとして、妙に演出がくどくなるだろ。そうすると、どーもプレイする自分自身と探偵の間に違和感ができるんだよ。ナリキリができなくなると言うか…」

K「なるほど。たしかに考えて推理する楽しみを味わいたいからプレイするのであって、なにも自分が神宮寺某とか金田一某とかに、ナリキリたいわけじゃないからね」

O「その通り。だからゲーム中の探偵だけが妙に浮いちまうんだ。その意味からすると『弟切草』とか『かまいたちの夜』みてーな、主人公がすなわちプレイヤー、って図式のはっきりするサウンドノベルの方に、優秀な作品が多く生まれてくる。ま、個人的にはこのジャンル、あんまし好きじゃないんだがな…同じ文字を読むのなら、小説の方が安上がりだし」

K「ははは。O氏らしいビンボー根性ね。ただアドベンチャー全般でいまや一般化したマルチエンディングが、特にサウンドノベルで上手に使われている点に、ボクは注目したいな。O氏がたまたま引き合いに出したけど、小説ではこういう構成ができないでしょ。アドベンチャーゲームブックって種類の本も一時期出たけど、決して成功した、とは言い難いし」

O「うーん、たしかにサウンドノベルにおいて、マルチ展開とかマルチ結末は上手に使われたよ。ただオイラは、ここで再プレイの楽しみについて問いかけたいな。もっとはっきし言えば、2度3度と遊びたい気にさせるのか、きっちり設定してないアドベンチャーが多すぎるんだ。単なるウリとして使ってるだけでな」

K「うわー、この種のギモンは答えるのが難しい！　結局どれだけの状況を設定して、ユーザーに提供するかが命でしょ。それこそO氏がさっき言ったよーに、1人称の自分としてゲーム中の主人公と一体化させ、好き放題冒険させておいて、実はキッチリその世界を神としての制作者が支配する…ここで孫悟空にたやすく、おシャカ様の手のひらにいることが見抜かれたらシラけちゃう…こりゃカンタンじゃないよ」

O「まーな。ただ、その意味では、実はオイラ『同級生2』なんかが格好の成功例じゃないか、って思うんだけどな」

K「いやー、超硬派のO氏が、よりによって美少女エッチゲーを絶賛するとはねー！」

O「い、いや、単にイイ女がたくさんいて、どのコを落としてエッチするか、なんてのは枝葉の問題なんだよ、このゲームでは」

K「へー、そーなの。ふーん」

O「マジメに聞けバカモノ！　要するに主人公が自分自身の分身なんだ、と実感する過程が、このゲームの優れたトコロなんだ。しかも、動機が動機なだけに…って、結局エッチ目的なんだが…何度も違う女にチャレンジして再プレイする動機も明確だ。偏見を捨てたら、この演出の見事さはキラリと光ってるぞ！」

K&O Bros.の独断で決定！ コレだって立派にアドベンチャーなのだっ!!

ホラーアドベンチャー？ クロックタワー2(セカンド)



1996年12月13日、ヒューマンより発売。不死身の殺人鬼シザーマンから逃げまどいつつ、その出生の謎を解き、撃滅するのが目的。キャラの動きとホラー、アドベンチャーの3要素をブレンドしたバランスは絶妙。ことにハサミの音を響かせながら、予告もなしに出現するシザーマン演出の恐怖感は最高で、まさに「心臓に悪い」大傑作

美少女ゲームの金字塔？ 同級生2

コンシューマ版としては1997年8月7日、バンプレストからPSソフトがリリースされた、超有名なパソコン版からの美少女ゲーム。主人公が2つの街を舞台に、目指す美少女（総勢17名）たちの中からターゲットを定めてアタック！　単なるエッチゲーという偏見をブチ破るだけのコダワリ＆完成度でユーザーを魅了した傑作



サウンドノベル？ 弟切草



1992年3月7日、チュンソフトから登場した本邦初のサウンドノベル。洋館を舞台に、あるカップルが恐るべき事件に巻き込まれていくという構成で、その後のサウンドノベルの進むべき方向を決定づけた傑作。このジャンルに組み込むには異論があるかも知れないが、主人公視点で行動する設計はまさにアドベンチャーそのものだ

プレイヤーをツボにハメれば傑作が続出（予定？）将来期待の一大ジャンル！

K「ヒヤカシは別にして、そう考えると『同級生２』からはマルチ展開やマルチエンドの可能性に関して、１つの方向性が見えるような気がするね。実際この夏あたりからＳＣＥは『やるドラ』なんてシリーズを立ち上げたし、サターンではこの春先に『街』なんてドえらいマルチドラマ式アドベンチャーが生まれたし…アドベンチャー自体の可能性としては、どんどん広がっているような気がボクにはするんだけど、Ｏ氏はそのへん、どう思う？」

O「そーだな、最初にも言ったように、アドベンチャーってジャンル自体、間口がメチャ広いし、可能性は大きいジャンルなんだよ」

K「作る側からすると、異業種のヒトも、ゲームに参加しやすい分野だしね」

O「まさにソレだ。異なった業種からの参加ってのは、ゲームの可能性を広げるには必須の要素だし、新陳代謝がなけりゃメディアは衰退する…けど、ここで誤解されると、すべてがボロボロになる危険性もあるぞ」

K「…って、どーいうコト？」

O「よーするに、ルーチンも単純そうだし、ツクリも楽そうだ、いっちょ参入するか…なんて形でも、アドベンチャーは入りやすいんだ。さっきの『街』の例でいえば、長坂秀佳っていう優れた乱歩賞作家が、しかもゲームというジャンルじゃないと実現しない…逆に言えば小説では考えられない…方法論でチャレンジしたから、成功したんだろ」

K「たしかにね。現在はともかく、一時期ヤマ師みたいな連中がハイパーメディアクリエーターなんて肩書きでアドベンチャー分野に参加して、クソみたいな作品を作ってたもんね。『マカロニほうれん荘』とかさ」

O「ほー、Kが実名あげてコキおろすとは珍しいな。よほどドタマに来たか？」

K「…ちょっと口がすべった。ただ、マイナス要素になる可能性もあるけど、そういう他のメディアで実現できない企画が、アドベンチャーという１ゲームジャンルで実現するという意味でも、この分野の可能性には大きく期待したいな。さっき言った『やるドラ』シリーズにしても、すごく可能性を感じたね」

O「ただKよ、言いたかないけどアレ、要するにインタラクティブ・アニメを別の名前で言い換えただけじゃないのか？」

K「そう言い切ると身もフタもないけど…さっきの『同級生２』の伝でいけば、形式が問題なんじゃないのよ。要はシナリオとマルチ展開で、どこまで〈見る〉アニメに〈参加した〉気分を盛り込むか、なの。シリーズ第１作目の『ダブルキャスト』なんかは、むしろ方法論とか見た目に手垢が付いてても、作り込みとココロザシさえしっかりしてれば、優秀な作品はドシドシ出現するんだ、って可能性をキッチリ証明してくれたと思うよ」

O「駄作続出で、インタラクティブ・アニメだのデジコミなんて看板だとマイナスイメージになるんなら、新しい看板をかけ直せばいいだけだな。ネタがエッチでもアニメでも、ツボにハマれば大傑作に化ける！　って意味でも、このジャンルには将来が期待できるぜ」

今、アドベンチャーは新たなる進化を始めた！

ここ最近、アドベンチャーというジャンルが従来の枠を離れ、しかもシリーズタイトルとして続々とリリース予定がかかりはじめている。

サウンドノベル分野で注目されるのは、なんといってもチュンソフトがPSでこの冬から展開する予定の『サウンドノベル　エボリューション』３部作だろう。12月の第１弾『弟切草　蘇生篇』を皮切りに来春『かまいたちの夜　特別篇』『街～運命の交差点～』と、これまでの作品をさらにパワーアップした展開が期待される。また同じくPSでこの６月から開始された『やるドラ』シリーズも『ダブルキャスト』『季節を抱きしめて』から『サンパギータ』(10月発売)『雪割りの花』(11月発売)と目白押しだ。対するセガ勢のドリームキャストによる『Dの食卓2』(今冬発売)などの巻き返しに注目したい。



街



ダブルキャスト

まだまだあるぞ！ K&O Bros.推薦！ 今からでも遊べる アドベンチャーセレクション

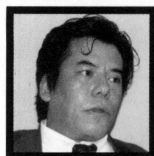
トワイライトシンドローム（探索編/究明編）	●1996年3月1日発売(探索編) ●プレイステーションソフト ●ヒューマン ●各5800円	女子高生３人組が挑む、学校で続発する怪奇現象の謎！　オムニバス形式のホラーアドベンチャー形式で、恐怖演出のニクさもさることながら、各話シナリオの完成度が出色！　まさに物語の主人公にずっぽしノメり込むこと請け合いだ
学校であった怖い話S	●1996年7月19日発売 ●プレイステーションソフト ●バンプレスト ●5800円	学校の七不思議を、６人の語り部から聞き出していく恐怖のテキストアドベンチャー。物語の途中、何度も出てくる選択肢により、話は縦横無尽に展開し、しかもそのすべてがコワい！　何度でも再プレイしたくなるスルメ的快感は抜群
アローン・イン・ザ・ダーク２	●1996年11月8日発売 ●プレイステーションソフト ●ＥＡＶ ●5800円	ポリゴン3Dによるアクションアドベンチャーの元祖的傑作。コンシューマ版としては現在、第２作のみがリリースされている。内容の難解さと、ハードな展開は辛口オトナの味。『バイオ～』の次はゼヒ、こいつにチャレンジを！
MYST	●1995年1月27日発売 ●プレイステーションソフト ●ゲームバンク ●7800円	世界を驚愕させた、１人称アドベンチャーの代表作。華麗な3Dグラフィックはもとより、そのボリューム感はまさに絶品。ゲームのお約束を一切廃し、妥協せぬ作りで、謎解きの難解さも超１級だ。現在第２作もコンシューマ版で発売中
新世紀エヴァンゲリオン	●1996年3月1日発売 ●サターンソフト ●セガ ●5800円	いわずと知れた超人気アニメのアドベンチャー版。オリジナルストーリーで展開する重層構造で、何度でも再プレイし、展開が楽しめる。コレクターズアイテムという以上の完成度で、現在最新作『鋼鉄のガールフレンド』もリリース中

ボンジョルノ～ Mr.メーカーDX(デラックス)



今ではゲームセンターでも見かけるようになった釣りゲーム。しかし、そのジャンルを築いたのはこのスターフィッシュなのだ。先見の明があるだけでなく、そこにこだわり続けてきた理由をじっくり聞きたい。

第5回：スターフィッシュ



シミュレーション性の高さを評価してくれるユーザーを大事にしたい。これが当社のブランドイメージになっています。

——フィッシングシミュレーションゲームの発売メーカーというブランドが定着していますが、このジャンルに参入したきっかけをお聞かせ下さい。

高橋：7、8年前頃からアウトドアブームと言われるようになりましたが、その背景には釣り人気があったんです。特にバス釣りに代表されるようなルアーフィッシング人口の増加には目を見張るものがありますよ。17～18年前では釣り人口の2～3割と言われていたのが、現在では6割。およそ600万人とも言われています。市場としては魅力的なジャンルですから、目を付けたいところですね。

——しかし、釣り人口をそのままゲームユーザー層と考えるのも難しいところですが。

高橋：私も当初は、アウトドアの釣りとインドアのゲーム、この2つの層はほとんど重ならないと思っていたんです。ところが、マニアックな趣向性という点においては、意外にも共通点があるんです。この辺を考慮に入れながら、蓄積のあったフィッシングシミュレーションのデータやシステムを活用したわけなんです。

——最近では釣りゲームと言われるものも、かなり増えてきていますが、その中で『スーパーブラックバス』シリーズの位置づけとユーザー層について教えて下さい。

高橋：当社のものは、ご存知のように本格派シミュレーションなので、実際に釣りをする人がユーザーに多く見受けられます。その分、厳しい意見も返ってきますが…。他社にあるゲームとしての遊びの部分に比重を置いたタイプのものとは違いますが、本当の釣りに近いシミュレーション性の高さが当社のオリジナリティであり、事実、ユーザーもその辺を評価してくれているんです。大きなメーカーではないので、そういった個性的な部分は積極的に伸ばしていこうと思っています。

——とは言いましても、ゲームとしての面白さの部分もないと、遊んでもらえませんよね。

高橋：ええ、もちろんその点が一番難しいところだと思います。金魚釣りとは言われたくはないんですが、それでも魚影も何も見えないのでは面白くない。また、本当の釣りでは何時間も掛からないこともありますが、それをそのままゲームにすることもできない。ですから、データはできるかぎり実際のものを使ってシミュレーションとしての奥の深さは出しますが、ユーザーに退屈させないような工夫が必要になってくるわけです。

——具体的にいうと、どのあたりになりますか？

高橋：実際よりは釣れるようにすること。それと、日本にはいないような大物のブラックバスを釣れるようにしてあります。アメリカやカナダにいるような3～4Kgもあるようなものです。もちろん実際にはありえない恐竜などを入れたら、シミュレーションとしての意味がなくなってしまいます。ユーザーが求めているものとかけ離れない範囲で、楽しくなるようなものであったらいいのでは、と思っています。

——シリーズの中でのシステムアップはありますか？

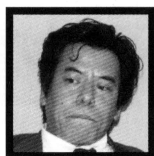
高橋：上から眺める俯瞰画面だけから、プレイステーションでは水中シーンも取り入れました。後発の釣りゲームにも影響を与えたようです。このジャンルでは当社がリードしているという自負もありますが、実際にあるものをモチーフにしているだけに、まったく突拍子もないものを作ることは難しいですね。

——本格派のシミュレーション以外の釣りゲームを作ることは考えていますか？

高橋：実はゲームボーイの『爆釣烈伝　翔』（7月24日発売）というソフトが、それに当たる

取締役社長・高橋輝隆氏に聞く





シミュレーションとゲームとしての面白さのバランスが一番難しいところ。巨大バスをぜひ釣ってみて下さい。





のですが、人気はいまひとつでした。戦略要素の入ったゲームとして楽しめるタイプのものでしたが、ユーザーから「これはスターフィッシュの釣りゲームではない」という声が多くて。本格派シミュレーションのスターフィッシュという定番イメージで見てもらえるのもうれしいんですが､その殻を破るのも難しいところです。

——ところで、高橋社長も釣りに行かれるということですが、開発スタッフも釣り好きなんですが？

高橋：釣り好きもおりますが、釣りに行ったことのないものもいます。長い間、釣りゲームの開発に携わってきたために、実際にやってみろと言われたら困るけど、キャスティングから何まで知識だけはプロ並みですね。相当、勉強しましたから。

——ゲームボーイやパソコンで発売されている釣りのデータベースソフトにも生きてくるでしょうね。

社運をかけたソフト!!

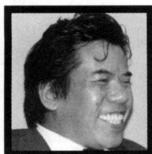
スーパーブラックバスポケット3

■GB■11月27日発売予定■3980円（予価）
■フィッシングシミュレーションゲーム



ゲームボーイカラー＆ポケットプリンタ対応

豊富なデータをもとに作られたゲームボーイ第3弾。もちろんシリーズ最多の魚種、そしてゲームボーイカラーだけに登場するアルビノもいる。魚種が増えたのは釣り場に海を追加したため。シーバスやヒラメ、アイナメなどお馴染みの魚も見られるのだ。そのうえ、ポケットプリンタを持っていれば、釣り上げた魚とともに様々なデータをプリントできる。プレイモードは、シナリオ、セレクト、対戦の3種類。多様なルールとクリア条件が設定されているシナリオモードは、じっくり遊びたい人にどうぞ。



基本はフィッシングシミュレーションですが、時々ジャブになるような目先の変わったゲームも出したいですね。

高橋：それでも、プロと言われている人たちのアドバイスや資料などは利用させてもらっています。釣りにも大会で賞金を稼ぐプロの方がおりますが、彼らの目は確かですよ。例えば、当社のゲーム画面を見てこのポイントが釣れると言ったら、本当に釣れます。ですから、ソフトの中では、この状況だとルアーはこれでロッドはこれを選ぶといった、プロの目もちゃんと反映されています。

——データベースソフトについては、どのように考えていますか？

高橋：現在コンテンツものといわれるCD-ROMソフトは数え切れないくらい発売され続けています。それでもCD-ROMというメディアをうまく生かしつつ､バージョンアップしていけば、会社にとっては一生の資産になります。当社には幸いなことに、釣りに関する膨大なデータがあります。うまくまとめて、全100巻くらいのものを出せれば本望ですね。一生の資産になるわけですから。

——『スーパーブラックバス』シリーズ以外のソフトについてもお聞きしたいんですが。

高橋：最近パソコン版の新作『フルハウス～女優物語～』という劇団経営＆育成シミュレーションを発売しました（8月7日発売）が、ＰＳやゲームボーイといったコンシューマに比べると受注本数には厳しいものがありました。しかし、パソコンはできる限り続けていきたいと思っています。

——ゲームソフトには厳しい環境にあるパソコンということですが、それを続ける理由はなんでしょうか？

高橋：パソコンは、ゲームだけでなくインターネットに代表されるようなメディアとしても、そしてマーケットとしても急速に拡大し、グローバルな広がりを持っています。当社はゲームソフトを中心にした事業展開を行ってはいますが、情報産業の中の1社という認識もありますから、その辺は今後をにらんでちゃんと抑えておきたいところですね。

——ゲームボーイでは低年齢層向けのソフトも発売されていますね。

高橋：12月発売予定の『カラムー町は大さわぎ！～ポリンキーズとおかしな仲間たち～』は、コミカルなキャラクターが活躍するパズルアクションですが、お菓子メーカーの湖池屋とのタイアップキャンペーンを考えています。カラーゲームボーイ対応でもありますので、当社にとっては年末の目玉商品の1つです。そういう意味では、11月予定の『スーパーブラックバスポケット3』も同じですね。

——具体的にどんなキャンペーンを行われる予定ですか？

高橋：湖池屋から発売されている「カラムーチョ」など2種類のお菓子の袋の裏にソフトの紹介を入れます。1カ月に1000万袋出るといいますから、広告としてはかなりの効果を見込めるでしょう。本数的には『カラムー町は大さわぎ！』、そして当社の基本部分としての『スーパーブラックバスポケット3』、別な意味で両方のゲームボーイソフトには期待しています。

【取材・文／Cap Stone】

この話の中には出てこなかったけど、社長の高橋さんはゲーム業界歴のとても長い方。かなり以前から釣りゲームのヒットには確信を抱いていたらしい。釣りという一見、ゲームユーザーとは遠いところにあるジャンルだが、上手な釣り師になる法則は、ゲームユーザーのマニアックな心をくすぐる部分があるらしい。今まで遊んだことのない人も一度やればハマるかも。不況のどん底にあえぐ今、こういった確固たるユーザー層と会社スケールに合わせたブランドイメージを持ったメーカーが、今後も生き残っていくのかもしれないね。

■イラスト／相馬宏充



DATA

『スーパーブラックバスX』(PS)『スーパーブラックバスポケット2』(GB)『バスフィッシング達人手帳』(GB)『テュロック』(GB)

血肉わき踊るゲームならなんでもOK！の雑君保プ。ただし、愉快で面白ければだ!!

ーそれは島の工場の爆発から始まった長い悪夢‥‥

港に 空港に そして病院に
人々の恐怖と絶望の叫びが響く

高級リゾート地で突如
生者の肉を求め蘇る
死人達の群れ

DAMN FUXX'N ZOMBIES!

POW

巻きこまれた三人の男女の
運命は ——？

POW

AYEEEE

そして裏に秘められた
巨大企業の陰謀とは？

ZOOOM

WIN95用ゲーム
「Flesh Feast」

あなたの悪夢を醒ますのは
残酷な死か
それとも‥‥‥‥

おずおず ～～？

なんか
なんか

今回のソフトは
何かすごそうじゃ
ないですか
軸盆さん！

ぐ

根腐＆ハーポの ツボゲーグルメツアー

雑君保プ

ツボ その5 『Flesh Feast』？（フレッシュ フィースト）

う゛？

う゛ー

あ゛ー

あーもう ゾンビといっしょに
なって何 食ってんですか!?
仕事ですよ仕事!!

あ゛

ズズズ

ナムナム

歯形

CD

パッケージ

う゛ー

う゛ー

おい コラ

ヒュ

コン

パ

これからレビュー
しようってソフト
食ってどーすんだよ
食って‥ ええ!?

ちょっと
聞いてよ
ハーポくん!!

‥何よ

みの？

わたしゃあねえ
‥‥

わたしゃあ
期待しとったん
ですよ
このソフトには
‥‥‥

わたしゃゾンビの映画とか大好きですから

それにバイオハザードとの比較とかしてネタも作りやすそうじゃないですか

あ、OP含めてムービーは全般にいいです ゾンビゾンビしてて

音楽もいいんですよ なんかC級イタリアゾンビ映画音楽の今風アレンジというか

ルチオ・フルチとかあそこらへんぽい

ノーミソどばどば

ゾンビゾンビ?

でもね

ゲームそのものがかなり救いようのないレベルでつまらないんですよおおおおお!!

うわッそこまで断言!?

お— お—

しますとも

なぜつまらないか考えてみよう

ただっ広いフィールドをひたすら敵から逃げまわりながら脱出口を探すゲーム。特にさしたる仕掛もなく、ダラダラな展開。

ゾンビるちゃん わ— ゲハゲハ— す

ダメだオレ

敵は一見色んな奴がいるようで実は全部同じ。ゾンビウォークでノタノタと追っかけてくるだけなので立ち止まらなければつかまることもなくキンチョー感の無いことおびただしい

つーかもーどーでもいいよ こんなのぉ—— あー損損損

マンガどーすんの—

わー ダレダレ

ぐりぐりぐり

知るかッ! つまらんおもちょらんけん何も準備しとらんばい!!

逆ギレしとらんで何とかせいやワレ!!

GRRRRR

何とか考えてみよう

帰れよ

あ゛う゛—

~~突ウメ~~ スペシャル企画!

オススメ COMING SOON PCゲーム!!

いよ

こんなんでいいの?

いいんちゃう?

BUY IT

まずは大御所ルーカスアーツの新作アドベンチャー

「GRIM FANDANGO」

スターウォーズのジョージ・ルーカスのゲーム会社だよ

骨?!

舞台はなぜかメキシコそのままの死後の世界

そこでガイコツ達がくり広げるスパイ活劇!! という相かわらずキャラの立ちまくった設定&導入だホネ

クルック—

プロのエンターテイナーの仕事でニオイがプンプンするホネー

ガシャン

お次の期待作は「Sin」

悪の女マッドサイエンティスト率いるミュータント共と私設軍隊最強の男の戦い!!

バム バム

トルルルル

しょっぱなから銀行強盗団をヘリで強襲、犯人達を次々に制圧しボスを追いつめる熱い展開!!

ゲーム部分の作りこみもバッチリ

これで期待すんなっつーのがムリってもんです♡

デモ版から即購入決定のオモシロゲーム「COMMANDOS」も発売まぢか(次回紹介予定)だホネ

楽しみホネー

うん うん

仲間じゃねーから

帰れって

あ—

しっ しっ

【Flesh Feast】
3Dアクション　SEGA SOFT

【GRIM FANDANGO】
アドベンチャー
LUCAS ARTS

【Sin】
3Dアクションシューティング
Ritual Entertainment

著者近況
個人的お気に入りゾンビ映画ベスト3　3位「死霊のえじき」　2位「死霊のしたたり2」　1位「ブレインデッド」　なんか正統派(?)じゃないのばっかですな。

バーチャルに鉄槌を！ リアルライフに花束を!!

ゲームにNO！ 山田玲司吠える！

Real Life Game Reiji Yamada Shout



「こんなゲームがあったらいいな」――超美少女育成ゲー、全特撮ヒーロー格闘ゲーetc. はたして頑固者・玲ちゃんはどんなゲームがあったらいいんだ？ 聞いてみた。

うぃーっす!! インチキ風水マンガ家の山田玲司だぁ、ウイーッス!! そんなわけでヘロヘロになりながらも今日も高校野球のマンガ描いてるわけなんすけど、これがツライこと！ 何がって、ノリで「甲子園めざすゲイ」の話なんか始めたはいいが、とにかく俺、野球そんなに愛してないからね。『スラムダンク』のタケなんか思いっきりバスケ愛して（ロスまで行っちまった）るのに、俺ときたら高校野球といえば、ドカベン！ 以上!! ってカンジだからね。そんなわけで取材とか入ったんだけど、やっぱあのボーズ頭も、軍隊ノリも、何か入っていけない空気で、なんたってこっちは「ロンチャパのインチキ30代男」だから、さわやかなもの向いてないっての。

あ～そんなこんなで、やってんのよゲーム!! そう甲子園のゲーム、まったくすごい事になってるね。この手も、ファミコンの**『燃えろプロ野球』**からずっとごぶさただったもんでまいったよ。このゲームやって、春、夏の大会がどんなふうにシステムがちがってるのか、とかどんな練習メニューなのか、とか「学んでいこう」なんて思っちゃったからね。でもこれって、あくまでもゲームなわけで、本当に野球に命かけてた人が描くマンガとはまったく違ったものになる分、やっぱ、**リアリティ**というイミでは、あくまでも参考程度かもね。

いや、とにかく、数年前には思ってもみなかったゲームとの付き合い方がすでに始まっているんだと思ったね。つまり、女の子と付き合う前に**ギャルゲー**でシミュレーション(これはムリ有)、JRに就職する前に『電車でGO！』で特訓（イミあるか？）、免許取る前に『グランツー』で…ってこれはいいか…。

とにかく、ジャック・ビルヌーブだって「未経験のコースは、ゲームでまずやる」とか言ってるくらいだから、なんだかあながち俺も「ゲームにNO!!」とかばっか言ってもいられねーとか思うよね。

とか言いつつも、…この「ゲーマー」…特にファンタジー系やギャルゲー系のユーザーには、やっぱ何かこう、「おいおい、お前ら外出て遊べ」とか「ほら、羽の生えた女はいないだろ？」とか「いいから押し倒せ」とか言いたくなるのはなんでかね。

そりゃはっきり言えるのは、やっぱ現実（ナマ）の女はコマンド通りにゃ動かねえってのがわかるからだし、現実女（ナマモノ）はやっぱCGよりいいからねえ。何？ 今の女はろくなもんじゃないって？ ああ…だからゲームの中の女に行くわけか。それじゃフィリピンパブに通いつめるジジィと同じで…って、もういいか…。いやちょっと待て、よくないぞ、今日のコラムで本当は、**「こんなゲームがあったらいいな」**とかいうテーマで俺が企画出しまくるつもりだったんだけど、色々考えたあげく、一番面白いゲームは、やっぱ**「人生ゲーム」**だよなあ…とかなっちゃってね。いや、その、**現実のね**。

とにかく人生ゲームは、わからないからね…先が。誰が、hideがいっちゃうとか思ってた？ このリストラの嵐、バブル期に想像できたかね？

「やさしい人が好き」とか言ってくれてた彼女が、ある日「あなたはやさしすぎるの」とか言って、どっかの男とやっちゃったり、12でドーテー捨てるやつがいたり、40でまだ守っちゃってるやつがいたり、まったくもってカオス理論に満ちてるもんねえ…。

いや、俺もね、わかるよ。いくらギャルゲーやり込んでも現実女（ナマモノ）を落とせるようにはならないんだし、それをわかっていながら、「それはそれ」としてプレイしちゃうのは…。

わかっていながら、現実女（ナマモノ）はめんどくさいし、ひどく傷つけてくるし、小心者の人たちはついつい、クラスの娘よりフジサキシオリとかっていうんだろうなあ。

でも、そんな風にゲーマーを見ていた俺だが、やっぱ最近の互換性機能とかのハヤリを見ると（ドリームキャストとか）、1人で完結する世界より、ゲームを通じてでも**誰かとつながりたい**っていう人間の本性が見えてきた気がするよね。テクノロジーと民主主義は、まず初めに自由、そして次に孤独をもたらすんだねえ…。

第5回：小心者で寂しがりやがげーむじん？

ゲームはユーザーに対して平等に対応してくれるでしょ、そのユーザーの生き様が哲学や見てくれなんかカンケーなく、平等に答えてくれるわけだ。なぜかというと**「お客」**だからだ。んー何かこうディズニーランドのスタッフの笑顔にも通じる寒さを感じるんだよなあ。

あこがれの先輩や、上司みたいな人がいっぱいいて、気の合う、それなりに尊敬できる友人と、かわいい後輩に囲まれていれば、何も個室でブラウン管を友達にする必要もないけど、この国の人間的価値ってのは、今最悪だもんねえ。

本当のところ、ミリョク的な人で街があふれていれば、子供は心おきなく、やんちゃできるし、ナマのファイトも楽しめるんだよね。実際、今まで行ったいくつかの国の人々は本当ミリョク的だった。まあ、そういうミリョク度を高めるには、**いっぱいキズつきながらもポジティブに**生きていかないといけないんだけど、それこそが現実の人生ゲームなわけで、30代でリストラくらったぐらいで死んじまう弱さなんて、考えられないくらいに外の国ではタフで…って、何か話がそれた？　んーそんなわけで、タフになれない小心者は、さみしさを再びテクノロジーでうめようとして、ケータイだのメールだの「ドリームキャストで誰かとバトル」になっていくんだろうけど、このバーチャルっていう**第三のコミュニケーションフロア**は、はたしてミリョク的な人間を送り出せるのか？　それとも、ますます閉じていくのか？　あ～～沖縄に住みてえよ。

Reiji Yamada 山田玲司

マンガ家。66年、東京生まれ。
86年『17番街の情景』でデビュー。代表作に『Bバージン』『ドルフィン・ブレイン』他。現在「週刊ヤングサンデー」で風水野球ゲイマンガ『アガペイズ』と格闘中（？）。個の存在とは何かを青春小僧に問いかける問題作！単行本1、2巻発売中。絶対読め！



ゲーむじん 業界情報

先月号でドリームキャストについて簡単なハードに関する情報を紹介したけど、今回はもっと詳しい内容を見ていこう。驚きのスペックに君のハートはドキドキだ!! また、ついにベールを脱いだネオジオポケット情報もあるぞ！

hardware ドリームキャストってなんだ!?～ドリームキャスト・マニアックス～



↑発表ソフトの少なさからか、まだまだナゾの多いドリームキャスト。全貌が明らかになるのはいつ？



↑本体はお弁当箱程度の大きさ。こんなに小さい箱の中に、ちょっとしたパソコン並みのパワーが潜んでいる



↑どんなゲームをプレイするにもコントローラの使い勝手は重要なポイント。ドリームキャストのコントロールパッドはかなり大きく、プレステよりもボタンが少ない。本体を見ると、4つまで同時に接続できるようだ



↑すでにゲームを内蔵して発売が開始されているビジュアルメモリ。ちょっと見た感じとしては、電話の子機みたい。端末同士でデータをやり取りさせることができる。「たまごっち」みたいにブレイクするかな？

1 ハードマニアが舌なめずりするくらいの魅力的なテクノロジーがいっぱい！

5月21日、都内のホテルで衝撃的に発表されたセガの次世代機「ドリームキャスト」。メーカーやユーザーからさまざまな憶測が飛び交う中、セガは大胆にも「プレイステーションのほうが楽しいぜ」とも受け取れるCMを流してる。ホントに大丈夫か、セガ？ なんて不安に思ってはみたけれど、発表会から3カ月も経過するとドリームキャストの全貌が少しずつ明らかになってきた。現時点で見る限りでは、なかなかどうして期待させてくれそうだ。そこで今回、ドリームキャストに関する情報を集めてみた。何がどう凄いのか。ちょっとだけ難しい内容を織り交ぜながら紹介していこう。

まずはハードウェアについて。ドリームキャストは次世代機を名乗るだけあって、現在販売しているゲーム機よりも一歩進んだ技術がふんだんに使われている。そりゃそうさ。日立製作所に日本電気、ヤマハなどの大手メーカーが技術を提供しているのだから。

CPUは日立製作所の「SH4」。これはWindowsCEなどのハンドヘルドマシンに搭載されているチップで、並行処理の行えるRISCと呼ばれる構造で作られている。ここで簡単に説明すると、データを車に例えるとして、2車線の道路があれば、どちらかが渋滞しても車の流れは止まらないってワケ。つまり、絶えずデータを処理し続けることができるのだ。プレイステーションもRISC型のCPUを搭載しているけれど、ドリームキャストのRISCは200MHzという高周波数で稼動する。このCPUに加えて、ドリームキャストには日本電気とビデオロジックが協力して開発した128bitのグラフィックエンジン「PowerVR2」が搭載されている。この強力なビデオチップのおかげでCGの描画能力はなんと300万ポリゴン/s以上。単純には比較できないけれど、現在アーケードで稼動している『バーチャファイター3』や『バーチャロン オラトリオタングラム』で使われているグラフィックボードが100万ポリゴン/sだから、この性能がどれほど凄いかわかってもらえるよね？

それから、ゲームを楽しむ上で忘れてはならないのがサウンド機能。ドリームキャストには、ヤマハのサウンドチップ「スーパーインテリジェントサウンドプロセッサ」という舌を噛みそうな名前の音源チップが搭載され、デジタル録音された384音色から64音色を同時再生させることができる。つまりは64人が同時に楽器を鳴らせることと同じだから、ワープの飯野さんも喜んだんだろうなぁ(飯野さんは自分でピアノ演奏もできるし、ゲーム中の音楽に最大限に気を配るからね)。

ごらんのように、本体の性能がちょっと並じゃないことがわかったよね。でも、本体以外の部分にも注意してみてほしい。まずは夢の通信対戦が可能になるモデム機能付き。それにデータを記録するメモリには液晶ディスプレイが付けられPDA(携帯情報端末)として遊べること。新しいハードウェアを使うことでどんなゲームが生まれてくるのか、想像しただけでドキドキしてくると思わない？

2 ドリームキャストのスペックを徹底解析!

CPU：SH4	日立製作所が開発したRISC型のCPUで、PowerVR2とは違う128bitのグラフィックエンジンが内蔵されている。動作周波数は200MHz。ちょっとしたパソコン並みの速度。
グラフィックエンジン：PowerVR2PC98シリーズ	でおなじみのNECこと日本電気が開発したグラフィックエンジン。PowerVRの時は注目こそされど、シェアを獲得できなかったが、その後継チップは期待できそうだ。
最大同時発色数：約1,677万色	現行のパソコンと同じだけの色を表示できるドリームキャスト。1,677万色とはフルカラーの表示ができることを意味し、それぞれ256通りの赤、緑、青を掛け合わせて色が作られるのだ。
サウンドエンジン：スーパーインテリジェント・サウンド・プロセッサ	ヤマハが開発したエンジンで384音色から64音色を同時再生できる。セガサターンが32音色同時再生だから、単純に倍の性能になったということ。
メインメモリ：16MB	ゲームのデータを溜め込む貯金箱のような部分。当然、容量が多ければ多いほど良い。パソコンだと16MBでは少ない感じがするけど、ゲームならこれでも十分!?

3 WindowsCEの採用による利点とは？ そもそもCEって一体何なの？

WindowsCEを採用したコンシューマ機となるドリームキャスト。これを読んでいる読者のみんなも「Windows」っていう言葉自体は聞いたことがあるかもしれないけれど、「CE」となると、知ってる人はまだ一部。とりあえずは、携帯端末用に開発されたWindowsの小型バージョンだと考えてもらえばオッケーだ。ちなみにドリームキャストでは、すでに店頭で発売されているWindowsCEを改良したカスタムバージョンが使用されることになっている。

このOSを採用することで得られる利点は数多い。もともとWindowsCEは携帯端末として設計されているので、モデム機能やビジュアルメモリなどの接続が簡単に行えること。また、ソフトウェアの開発を本家Windows上で行うことができるので、新規メーカーが参入しやすいこと。そしてカスタマイズされている部分で、DirectXに対応していることだ。例えば、立方体のポリゴンを描画したり、複数のコントロールパッドを制御するといった命令をゼロからプログラミングしなくても、APIというあらかじめ用意されている命令を指定するだけで実行することができる。簡単にハード制御ができるから、ソフトの開発が簡単になるってワケ。本家Windowsへの移植も簡単に行えるので、将来的にはドリームキャストのソフトはWindowsと同時発売になったりするかもしれない。

4 着々と進行するビッグタイトル はたしてドリームキャストで動くソフトは楽しいのか？

上記では、ドリームキャストの持つハードウェアやOSのスペックを紹介してきたけれど、発売日である11月20日に同時発売されるソフトのタイトルはなんだろう？ドリームキャスト発表時には、同時発売されるゲームタイトルは、全部で5本となっていたけれど、大々的に発表会を行なった『Dの食卓2』の同時発売は、現時点では決定していないので、ちょっと難しいかも。本家であるセガから発売が期待されているのは、年末に発売されることが決定した、セガのドリームキャスト発売タイトル第1弾『SONIC ADVENTURE』を除き『バーチャファイター3』『バーチャロン オラトリオタングラム』『ファイティングバイパーズ2』などの、現在アーケードで稼働中の人気ゲームのどれかが移植されることは間違いなさそう。サードパーティでは、NECホームエレクトロニクスも同時発売のソフトがあるし、NECインターチャネルも参入が決定し、タイトルを発表している。 他にはハドソンが北海道を舞台にした『北へ。White Illumination』を発表したけれど、発売は来年。光栄は『信長の野望 通信対戦版』(Windows版)の製品発表会時に、ドリームキャストへの移植も検討しているというコメントも発表していたので、もしかしたら。あ、セガサターンの看板ソフトでもある『サクラ大戦』の最新作も忘れちゃダメだよね。

しかし、いくらドリームキャスト自体の性能が凄いからといっても、初期に発売されるタイトルにあまり過分な期待はしないほうがいいだろう。これまでのコンシューマ機の歴史を見てみると、同時発売されるソフトで、ハードウェアのスペックを最大限に引き出しているタイトルは少ない。プレイステーションだって、最初の頃はロード時間で『ギャラクシアン』が楽しめたくらいだしね。つまりは、ソフトの開発には、どうしても「慣れや時間が必要」ってことだ。モデムやビジュアルメモリなど、マルチメディア機能を数多く搭載しているドリームキャストでは、いくらWindowsCEを採用したからといっても他のコンシューマ機より、最初からスペックを最大限に引き出せるようなソフトの開発が大変なのは目に見えて明らかだ。それにグラフィックの凄いゲームが面白いとは限らないしね。

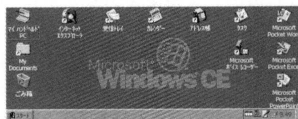
とはいえ、ドリームキャストに対するメーカーからの反応は上々らしい。いくらスペックがすごくても極端な話、コンシューマ機なんて、ソフトがなければタダの箱なんだからメーカーの参入は多いほうが、モチロンうれしいよね。果たして、ドリームキャストは独走するプレイステーションを切り崩す対抗馬となりえるのか。年末からの動きには要注意。ギンギラギンにさりげなく（古いなぁ）動向を探っておこう。

モデム：33.8kbps	現在のパソコンでは56/8kbpsが主流だから、一世代前のモデムになるが、コンシューマ機でモデムを標準搭載するのはドリームキャストが初めて。果たしてどんなゲームが飛び出してくるのか？
メディア：CD-ROM	ドリームキャストのソフトは、N64のようにカートリッジではなく、セガサターンと同様CD-ROMを購入することになる。どのくらいの値段が設定されるのかが気になるところ。
OS：WindowsCE カスタムバージョン	ウィンドウズ98も好調な世界一の大富豪、ビル・ゲイツ率いるマイクロソフトが開発したOSだけに間違いはナシ!? このニュースだけでもビックリだ。
データセーブ方法：ビジュアルメモリ／その他	PDAの機能を持つメモリがゲームデータの保管場所。持ち歩いて友達とデータ交換したりミニゲームを楽しむことができるようになっている。 本体最大寸法：190mm（W）×195mm（H）×78mm（D）本体重量：2.0kg

■構成・文／荒石正二



↑ハンドヘルドマシンや車のカーナビまで、WindowsCEは様々なところで活躍する。商売上手なマイクロソフトの会長のやることだから、ドリームキャストも間違いない？



↑もともとWindowsCEは携帯用の小型コンピュータを目指したOS。すでに電気店やパソコンショップでWindowsCE搭載マシンが売られているので、どんなOSか触ってみてほしい。と言っても、ドリームキャストではOSを意識しないで使えるけどね


↑ドリームキャスト発表の数日後に発表会を行なった『Dの食卓2』。もともとM2という3DOの後継機用に開発されていたが、ドリームキャスト用として作りなおしているとか


↑2つの『バーチャ』シリーズはドリームキャストと同時発売になるのか？ ちなみに『3』はセガサターンで発売される予定だが、どの程度開発が進んでいるかはノーコメントだった



↑7月にはハドソンもドリームキャスト用のソフト『北へ。White Illumination』を発表した。『桃太郎電鉄』シリーズなどのヒット作を出しているメーカーだけあって、ドリームキャスト用のソフトも期待大


↑おなじみソニックが超音速で駆け抜ける『SONIC ADVENTURE』。ビジュアルメモリにも連動し、ゲーム中に登場するキャラを育てることができる

hardware 長年続いたゲームボーイの独走体制に終止符？ エス・エヌ・ケイが携帯ゲーム機市場に参入！

あの「100メガショック！」でおなじみの、ネオジオの発売元であるエス・エヌ・ケイが、10月下旬に携帯ゲーム機を発売するぞ。その名も『ネオジオポケット』。ゲームギアやリンクス（知ってる人いるかなぁ）といった古き携帯ゲームマシンの声援を受けているかどうかはわからないが、その手のひらサイズのコンパクトなボディには携帯ゲームマシンの王様、ゲームボーイを脅かすほどの力を秘めている。同時発売ソフトは計8タイトル。その中には、本家ネオジオの人気格闘ゲーム『キング・オブ・ファイターズ』のタイトルも。160×152ドットのモノクロ液晶で暴れまわるキャラクターたちに早く会いたいね。もちろん、携帯ゲームでは必須の将棋や麻雀といった硬派なゲームも揃っている。子供じゃなくとも是非とも買いの一品だ！



ネオジオポケット　スペック

■CPU：16ビット　■内臓RAM：16KB
■連続アクセス容量：16M
■スクロール機能：表示優先反転機能、ウィンド機能、キャラクタ反転機能
■スプライト機能：ポジション補正機能、キャラクタ反転機能、キャラクタチェーン反転機能、スクロール面との表示優先設定機能
■基本画面構成：スプライト面、スクロール面A、スクロール面B、バックグラウンド
■液晶：160×152ドット（モノクロ8階調）
■システムソフトウェア：世界時計、カレンダー、星占い、アラーム機能搭載
■寸法：122（W）×74（H）×24（D）
■重量：約130g（電池含む約160g）



software 目玉ソフトはやっぱり『キング・オブ・ファイターズR-1』？

横長のボディを採用したネオジオポケットは、過去の名機として名高い、セガのゲームギアを思い出させる。しかし、その性能は全盛期のコンシューマ機と同等かそれ以上！　スーパーファミコンやメガドライブと同じ16ビットのCPUが採用され、なんと16Mの連続アクセスが可能なのだ。強力なスクロール＆スプライト機能で、携帯マシンには苦手とされている、アクションやシューティングもバリバリ動かせるだろう。160×152ドットのモノクロ液晶は、ゲームボーイの144×160ドットと比べて少し横長。しかし同じモノクロでも8階調までの表現が可能なので細かい部分まで十分に表現できるぞ。別売の専用アダプタで噂のドリームキャストと接続できたり、まだ発売は未定だが無線通信ユニットで離れた相手と対戦したりと、未知なる新しいゲームの可能性が見え隠れしている。

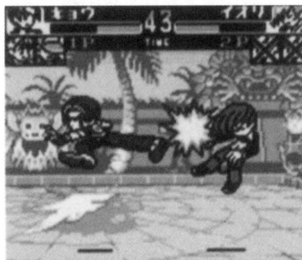
気になる連続使用時間は、アルカリ単4形乾電池2本で20時間。単4形乾電池を採用したことで軽量化を実現し、電池を含めて160g。ポケットに入れて通勤しても全然苦にならない重さなのだ。

さらにカレンダーや星占い、世界時計にアラームと電子手帳並みの機能を標準で装備している。女の子も欲しがりそうじゃない!?

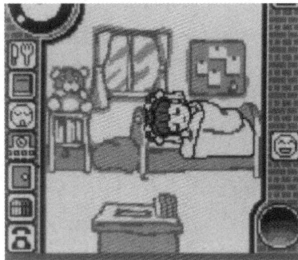


気になる発売日は10月下旬、予格は6800円だ。ボディカラーは現段階では未定だが数種類用意されるよう。ボタンの色が変わっているとお洒落かもね。ソフトの価格はすべて未定だ。

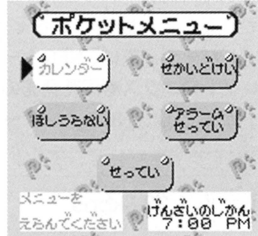
タイトル	ジャンル	発売日（予定）	価格
キング・オブ・ファイターズR-1	格闘アクション	10月下旬日	未定
めろんちゃんの成長日記	育成シミュレーション	10月下旬日	未定
どこでも麻雀 テーブルゲーム		10月下旬	未定
将棋の達人 テーブルゲーム		10月下旬	未定
ネオジオカップ'98	スポーツ	10月下旬	未定
ベースボールスターズ	スポーツ	10月下旬	未定
ポケットテニス（仮称）	スポーツ	10月下旬	未定
パズルエース（仮称）	パズル	10月下旬	未定



↑元祖キング・オブ・ファイターズのキャラクターたちが3等身で登場。京や庵の必殺技はどこまで表現されるのか。サブタイトルがポケット格闘シリーズとなっているだけに、ひょっとするとサムライスピリッツも…。今後の発表に要注目だ！



↑携帯ゲームで育成ゲーム。『たまごっち』で皆ハマッただけにブレイクする可能性大！かわいい小学生めろんちゃんを高校生まで育成するゲーム。もしかしたらシステムソフトウェアのカレンダー機能と対応している可能性も…。美少女ファンは買うっきゃない！



ネオジオポケットはカートリッジを挿さなくても4つの便利ソフトが内蔵されている。カレンダーに世界時計、アラーム設定はビジネスマンに、星占いは女の子が使うのにピッタリ。ナンパの道具にも役立っちゃったりして

■構成・文／荒石正二

software エニックス、新ゲームに超豪華キャストを起用！

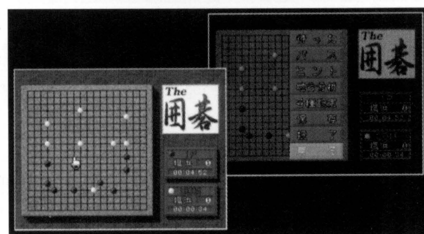
エニックスは去る8月6日（木）、六本木ヴェルファーレにおいて、新ゲーム『ユーラシアエクスプレス殺人事件』の製作発表会を行った。このゲームは榎本加奈子、馬淵英里など超豪華キャストが全編実写ムービーで登場する全く新しいタイプのソフトだ。エニックスはこれを、新ジャンル『シネマアクティブ』として位置づけている。物語は、ユーラシア大陸を横断する最新鋭の超特急で修学旅行中だった「黎明女学園」の生徒達を襲った殺人事件。プレイヤーは探偵となって、助手であり「黎明女学園」の生徒でもあるつばさと事件を解決していく。このゲームの感覚に慣れてしまうと、もう静止画のゲームには戻れない!?


←こんなに可愛い美少女達と、ゲームの中で会える！

『ユーラシアエクスプレス殺人事件』
■11月26日発売予定■価格未定
■シネマアクティブ■PS

software 奥深いゲームが低価格で『Simple1500シリーズ』

「スタンダードなゲームは、シンプルにつくれば安くなる」このうたい文句のもと、カルチュア・パブリッシャーズがPS用ソフトとして送り出す新シリーズが『Simple1500シリーズ』だ。思考エンジンの質を保ちつつ、過度なモード、演出を極力なくし、テーブルゲーム本来の面白さを追求した結果、何と価格が史上初の1500円！　この低価格とシリーズ特性は、コレクションに最適。



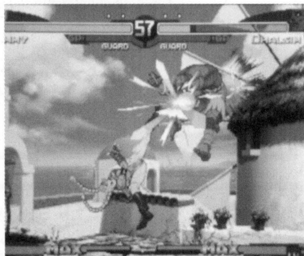
『THE囲碁』他
■10月22日以降発売予定
■1500円
■テーブルゲーム■PS

←『THE囲碁』の他にも『THE麻雀』『THE将棋』『THEリバーシ』等、秋の夜長にピッタリなソフトが9種類も！

event 『ストZERO3』スーパーバトルトーナメント詳細決定！

カプコン主催のイベント『ストリートファイターZERO 3 スーパーバトルトーナメント』地区予選大会の詳細が決定した！　一部の地域では、申し込み締め切りが過ぎてしまったが、東京・名古屋・仙台・新潟の各地区では9月11日迄の消印が有効となる。詳しくは「ZERO 3 スーパーバトルトーナメント事務局」

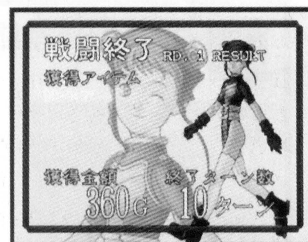
電話：06（263）0991まで。



↑東京で開催される日本チャンピオン戦の出場者には、交通費・宿泊費が支給される。学生の君！　チャンスだぞ

event 『バッケンローダー』ファンは、表参道に集まれ！

セガは8月22日（土）より9月15日（火）まで、神宮前のJBPオーバルビル2階にて『バッケンローダーの世界展』を開催している。時間は11：00～19：00で入場料はドリンク代のみ。キャラクターデザインを担当した村田蓮爾氏の貴重な原画や、特殊メカデザイン担当の竹内隆之氏製作の飛行艇や列車砲などの造形物、撮影に使用された都市模型、鬼頭栄作氏によるバッケンローダーイメージディオラマ等が展示。交通は営団地下鉄表参道駅を下車、B2出口から地上に出て青山通りを渋谷方面に向かった右手だ。展示会では村田蓮爾キャラクター特別限定アイテムが販売されている。



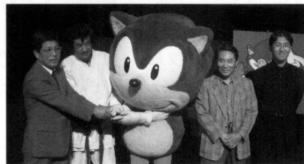
↑あの、退廃的近未来世界だけではない。ルシアンやキャロル、フェイシズ達の新しい魅力にもまた会える

さらに、セガの情報をもう1つ。お台場の東京ジョイポリスでは、5階の特設マルチステージにて、毎月第3日曜日に、家族向けのイベントを行っている。9月は20日がその日に当たり、『シャイニングフォースⅢシナリオ3』のイベントが行われる予定。

software ソニックやナックルたちにまた会える！

セガは去る8月22日に、新作ソフト『SONIC ADVENTURE』の製作発表会を、東京国際フォーラムにて行った。これは『Dreamcast』対応ソフト第1弾となるもので、年末に発売の予定。今度のソニックは単なるアクションではなく、総勢6名のキャラクターがそれぞれの物語を交錯させながらエンディングに向かっていく“超スペクタクル・ハイスピード・ロールプレイング・アクション”なのだ。ちなみに、10月10日と11日に行われる東京ゲームショーで、体験プレイができるぞ！




↑（上写真）ソニック最大最強の敵『パーフェクトカオス』（下写真）左から湯川専務、セガタ三四郎、ソニック、入交社長、開発代表中氏

info 『AONI MUSEUM』オープン！

日本で最初のオーディオ専門マネージメントプロダクション、本誌のコラムでも人気の桑島法子さんも所属する青二プロダクションが、設立30周年を記念して、去る8月5日『AONI MUSEUM・VOISPHERE』を神楽坂にオープンさせた。青二プロ30年の歴史が一目でわかる、常設展示の他に、青二タレントグッズやオリジナル製作グッズ等を展示販売している。交通は地下鉄東西線、神楽坂駅下車、矢来町出口を出て大久保通りに向かい牛込北町交差点を過ぎた右手。お問い合わせは

電話03（3266）0612まで。


←閑静な住宅街の一角にあるおしゃれなミュージアム

げーむじん読者プレゼント

『げーむじん』に付いているアンケートハガキに必要事項をご記入のうえ、キミがほしいプレゼントの番号を1つだけ書いて、50円切手を貼って送って下さい。なお、締め切りは10月9日。当日の消印まで有効とします。当選者は11月2日発売の『げーむじん』12月号にて大発表。プレゼントの発送もそれ以降となります。
※このプレゼントに当選した方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 PSソフト『ダブルキャスト』 3名様



『やるドラ』第1弾ソフト。大学の映画研究会で発生した事件に、主人公とヒロインが巻き込まれる…。
(ソニー・コンピュータエンタテインメント提供)

2 PSソフト『季節を抱きしめて』 3名様



『やるドラ』第2弾ソフト。主人公とヒロインは桜の老木の下で倒れていた少女に出会うのだが…。
(ソニー・コンピュータエンタテインメント提供)

3 PSソフト『蒼天の白き神の座』 3名様



史上初の本格派登山シミュレーションゲーム。大いなる自然を相手に、隊員を育てながら、最高峰K-0を目指せ！
(ソニー・コンピュータエンタテインメント提供)

4 PSソフト『パーフェクトゴルフ2』 3名様



全国400のゴルフコースをリアルに再現。これで、本当にゴルフの腕が上がる…かもしれない。
(ソニー・コンピュータエンタテインメント提供)

5 PSソフト『RAPID RACER』 3名様



ハイスピードなボートレース。デュアルショック対応で、サドンデスマッチがはまる。白熱バトルだ。
(ソニー・コンピュータエンタテインメント提供)

6 SSソフト 藤島康介サイン入り『CYBERBOTS』超限定版 1名様



オールカラーのシークレットファイル、飛び出すパノラマシートが付いた限定版に、藤島先生の直筆サイン入り！　これはもうゲットするしかないでしょう！
(カプコン提供)

7 Windows95ソフト『スーパーリアル麻雀PVI』 5名様



壁紙＆スクリーンセーバーのデータに、なんとマウスパッドと豆本1～4巻が付いたお得なソフト。
【勝手ながら16歳以上の方に限らせていただきます】
(セタ提供)

8 『卒業Vacation』
三波亮子フィギュア

9 『卒業Vacation』
伊東由紀恵フィギュア

10 『バトルアスリーテス大運動会』
神崎あかりフィギュア







1/6スケール、完全塗装済み。すぐに飾れるフィギュアです。
（SKYNET提供）

各2名様

11 『きゃんきゃん★バニー エクストラ』
下敷き



5名様

ちょっと大きめ、A4サイズの下敷きです。裏には各キャラクターのプロフィール入り。非売品。
（キッド提供）

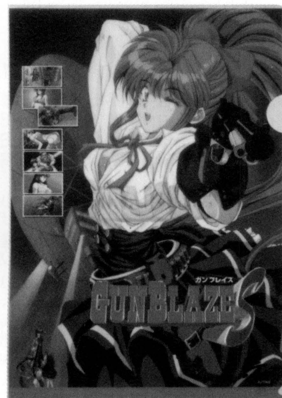
12 『きゃんきゃん★バニー エクストラ』
マウスパッド



5名様

無機質なパソコン周りも、かわいいスワティがほほえむ、このマウスパッドがあれば無敵。非売品。
（キッド提供）

13 『GUNBLAZES』
クリアファイル



5名様

仕事の資料も、学校のプリントも、これにはさめばハッピーな気持ちになれ…る！？
非売品。
（キッド提供）

14 『Pia♡キャロットへようこそ!!』
メモ帳

5名様



ドキドキな着せ替えシートが付いているメモ帳です。『Pia♡キャロ』ファンの必須アイテム。
非売品。
（キッド提供）

15 『テナントウォーズ』
キーホルダー

5名様



『テナントウォーズ』に登場するキャラクター、ニャン吉のキーホルダー。けっこうずっしり。
非売品。
（キッド提供）

げーむじん8月号プレゼント当選者

■永井豪サイン色紙　東京都・笠松洋平■大河原邦男サイン色紙　福島・山岸篤■横山宏サイン色紙　愛媛・酒井祐介■出渕裕サイン色紙　兵庫・新村達朗■山根公利サイン色紙　東京都・菅谷隆元■大畑晃一サイン色紙　神奈川・真壁泰■『スーパーロボット大戦』セット　大阪府・尾崎晶人　宮城・角浩靖　和歌山・深見満彦　山口・中田由美子　広島・桧山健二■『スーパーリアル麻雀P7』テレカ　京都府・平田充　兵庫・山口健昭　神奈川・渋谷勝也　岩手・大友亮平　鳥取・柿沼功一■『スーパーリアル麻雀P7』ポスター　福岡・江間生泰　静岡・片平智章　愛知・蘇我隆文　長崎・岩見洋一　新潟・大井智彦■『スーパーリアル麻雀P7』声優サイン入り色紙　長野・平林匡弘　大阪府・松尾信孝　京都府・北川優一■『スーパーリアル麻雀P7』豆本セット　東京都・小餅隆介　埼玉・石井広幸　京都府・井垣紀子　埼玉・高橋知士■『森田将棋64』東京都・芝田邦彦　島根・大隅直紀　大分・木川康雄■『TOCA』Tシャツ＆トレーディングカードセット　北海道・南坂雄司　熊本・滝沢光太郎　香川・野本孝則■『Noël』カレンダー　和歌山・中谷晃一郎　埼玉・飯田典子　千葉・橋田健太　鹿児島・七種朗　茨城・鬼塚匡■『Noël』ファイルカレンダー　東京都・長澤聡　福岡・赤司祥一　大阪・酒井幸太郎　栃木・藤井真　群馬・岸田浩之■『秘密結社Q』バッジ　高知・藤本将景　神奈川・安池巧　佐賀・木村基彦　福島・山崎貴人　群馬・宮本和孝■『YAKATA』ポスター　山形・三崎陽介　山口・林田剛　青森・五十嵐路子　愛媛・田中雅夫　奈良・高梨謙一　香川・竹田翔太　富山・赤石祐輔　石川・竹中慎太郎　埼玉・大江歩美　栃木・菅沼明一■『ナムコアンソロジー』　広島・脇坂弘人　広島・開藤文雄　山形・大谷律子■『爆走デコトラ伝説』　埼玉・石田信江　静岡・大原浩二■E3グッズ　北海道・林貴史■ガンダム鬼プレゼント　京都府・山城崇聖　千葉・渡辺富士夫　神奈川・玉谷博一　岩手・杉山良文　徳島・岩島一矢　千葉・伊賀隆　千葉・横沢勲　長野・中村進一　埼玉・富野剛　栃木・出雲和彦■「スキスキゲームメカ」テレカ　埼玉・伊藤文雄　東京都・徳永貴夫　東京都・山本陽介　千葉・操泰一郎　京都府・三谷祥之　宮崎・塩崎能三　北海道・玉野泰史　岡山・芝田博子　群馬・河合優介　東京都・長谷川暁　東京都・越後屋正裕　東京都・橋本秋彦　島根・黒田和彦　東京都・諏訪巧　埼玉・佐藤智一　広島・出木田隆　宮崎・神田陽一　神奈川・高橋純一　山口・上河内勉　熊本・石田靖博　愛知・内山智弘　東京都・三好耕太郎　新潟・高野勝志　奈良・戸高康博　東京都・坂崎尚之　愛知・菊地浩二　岡山・来間与典　群馬・寺井賢一　福岡・岩崎健二　福岡・倉本陵　埼玉・井手口泰洋　東京都・廣川裕司　千葉・田中宏明　埼玉・藤巻角栄　愛知・加藤朗　富山・谷口和久　福島・谷口隆次　岐阜・北瀬裕丈　東京都・榕川昌彦　福島・土田裕介　京都府・北村有三　兵庫・谷口一彦　千葉・長井寛晃　香川・虎吉浩一　徳島・大西雅也　東京都・古幡一洋　愛知・光田友和　長野・左右田篤　広島・田村聖典　大阪府・江上剛史

P14 『To Heart』サイン色紙プレゼント応募要項

14ページで告知した通り『To Heart』のマルチ・志保イラスト入りのサイン色紙を2名様にプレゼント！
〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版『To Heart』色紙プレゼント係
まで右の応募券を貼って送って下さい。
締め切りは10月9日（消印有効）。
当選者は12月号で発表いたします。

T.H.色紙
応募券

げーむじん10月号・読者アンケート

●アンケートハガキの書き方
ハガキの表に、お名前・性別・年齢・職業・住所・電話番号を明記し、「編集部へのお便り」の欄には、本誌を読んだ感想やご意見などをお書き下さい。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを、黒いペンではっきりと書き込んで下さい。プレゼント当選者の発表は12月号（11月2日発売）誌面で行います。

【1】下の項目の中から、面白かった記事とつまらなかった記事を、それぞれ3つ選んで下さい。また、その理由もお書き下さい。
①大特集　Girls on Game　発見！　恋愛ゲームの方程式
②特集　げーむじんオピニオン　ゲームグラフィックの光と影
③特別企画　お宝フライヤー2
④連載　藤島康介のスキスキ！ゲームメカ
⑤連載　アリtoキリギリスのげーむじんじんじん番外編　頼む！メーカーさん
⑥連載　アリtoキリギリスのげーむじんじんじん番外編　お耳の恋人：草地章江
⑦連載　ガンダム鬼
⑧連載　ドキドキシチュエーション
⑨連載　激キャラ
⑩連載　K&O Bros.編　ゲーム快楽のツボ！
⑪連載　ボンジョルノ～Mrメーカー DX
⑫連載　げーむじんのココロ：飯野賢治
⑬連載　おおきいおともだちのポケモン教室
⑭連載　げーむちゃんを探せ！
⑮コラム　ゲームにNO！　山田玲司吠える
⑯コラム　桑島法子の　No Surprises
⑰コラム　近藤敏信の　のほほんゲーム制作日誌
⑱コラム　帰ってきた社長のタワゴト
⑲マンガ　雑君保プ　ツボゲーグルメツアー
⑳マンガ　友沢ミミヨ　あしたのおジョーちゃん
㉑ゲーム紹介　げーむじんピックアップソフト　METALGEAR SOLID
㉒ゲーム紹介　爆笑問題『いただきストリートゴージャスキング』を遊ぶ
㉓ゲーム紹介　NEW GAME LUSH
㉔ゲーム紹介　ゲーム棟梁の　てめぇの目はフシアナか！『AZITO2』
㉕ゲーム紹介　任天道場
㉖ゲーム紹介　ついに発売スペシャル『どきどきポヤッチオ』
㉗ゲーム紹介　ヒドイよ！　キムラくん
㉘読者参加　げーむじん軟膏
㉗読者参加　カラーイラスト大襲来
㉙Information　げーむじん業界情報
㉚Information　OMOCHAX a GO!GO!
㉛Information　スキモノルウム

【2】a) あなたが持っているゲーム機を以下の中から選んで番号で記入して下さい。
①プレイステーション　②セガサターン　③NINTENDO64
④スーパーファミコン　⑤PC-FX　⑥ゲームボーイ
b) あなたは1カ月で平均何タイトルのソフトを買いますか？
c) あなたは1日平均何分ぐらいゲームをプレイしますか？

【3】あなたの好きなゲームのジャンルと、その理由を教えて下さい。

【4】a) あなたはAMラジオ番組を聴きますか？
b)「はい」と答えた方に質問です。よく聴くラジオ番組の名前を書いて下さい。

【5】本誌以外で、よく読むゲーム雑誌は何ですか？　以下の番号の中から選んで下さい。
①ファミ通　②ザ・プレイステーション　③電撃プレイステーション　④プレイステーションマガジン　⑤電撃セガサターン　⑥セガサターンマガジン　⑦グレートサターンZ　⑧サターンファン　⑨じゅげむ　⑩G'Sマガジン　⑪その他

【6】a)『げーむじん』の表紙について、当てはまると思うものを以下の番号の中から選んでお書き下さい。
①とてもよい　②まあよい　③普通　④ちょっとダサい　⑤よくない
b)『げーむじん』の価格について、当てはまると思うものを以下の番号の中から選んでお書き下さい。
①とても安い　②安い　③妥当な値段　④ちょっと高い　⑤高すぎる
c)『げーむじん』の読者参加企画について、当てはまると思うものを以下の番号の中から選んでお書き下さい。
①絶対参加してみたい　②ちょっと参加してみたい　③どちらでもない
④あまり参加したくない　⑤参加したくない
d)『げーむじん』の10月号について、当てはまると思うものを以下の番号の中から選んでお書き下さい。
①次号も必ず買う　②買ってもいいと思う　③気が向いたら買う
④内容を見てから決めようと思う　⑤買わない

【7】最近買ったゲームソフトのタイトルを教えて下さい。

【8】これから発売されるタイトルで、絶対買おうと思っているゲームソフトを教えて下さい。

【9】『げーむじん』の大特集で取り上げてほしいゲームソフトのタイトルを教えて下さい。

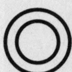
【10】『げーむじん』で、こんな企画をやってほしい！　というものがあったら教えて下さい。また、最近のゲームへの不満やゲーム雑誌へのご意見などお書き下さい。

【11】『げーむじん』プレゼントで欲しいものの番号を以下の中から選んでお書き下さい。ガンダム鬼読者プレゼントは、92ページの番号から選んでお書き下さい。

①PSソフト『ダブルキャスト』②PSソフト『季節を抱きしめて』③PSソフト『蒼天の白き神の座』④PSソフト『パーフェクトゴルフ2』⑤PSソフト『RAPID RACER』⑥SSソフト藤島康介サイン入り『CYBERBOTS』超限定版⑦Windous95ソフト『スーパーリアル麻雀 PⅥ』⑧『卒業Vacation』三波亮子フィギュア⑨『卒業Vacation』伊東由紀恵フィギュア⑩『バトルアスリーテス大運動会』神崎あかりフィギュア⑪『きゃんきゃん★バニー エクストラ』下敷き⑫『きゃんきゃん★バニー エクストラ』マウスパッド⑬『GUNBLAZES』クリアファイル⑭『Pia♥キャロットへようこそ!! 2』メモ帳⑮『テナントウォーズ』キーホルダー⑯スキスキ!ゲームメカ オリジナルテレカ

げーむじん軟膏では参加者大募集中！

『げーむじん軟膏』『裏げーむじん』では読者のユカイなハガキをお待ちしております。アンケートハガキににあるネタ用スペースもしくは官製ハガキでOKです！　コーナーの主旨に沿ってればたちまち掲載されちゃいます。沿ってなくてもだけど…。また、何気なしに書いた一言でも無理矢理掲載されてたりしますのでご了承ください。掲載されるとげーむじん特製シャーペンをプレゼント。げーむじんのロゴが際立つ逸品です。またげーむじんのホームページからでも投稿を受け付けております。そのほか本誌に対する苦情、感想などがございましたら奮ってご応募くださいませ。宛先、アドレスは❹こちらへんに出てま～す。



〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
㈱ティーツー出版『げーむじん』○○○係
http://www.iijnet.or.jp/GAMEJIN/

■編集後記

■隔月刊のメリットは、内容を大胆に修正しながら方向性を明確化できる点。デメリットは熱心な読者でない限り発売日は忘却の彼方、定着が困難な点。一長一短ありますが、げーむじんも次号で1周年です。どんな展開を取るにせよ、今後もゲームと格闘し、青くてアツい誌面を作ります。期待してね。っていうか期待しろ！　（キムラ）
■テレビが壊れた。赤色を出す部分がいかれたらしく、ものすごい色の画面に…。おねーちゃんの唇はムラサキ色だわ、トマトは真っ黒だわ、こんなんじゃ色彩感覚が変になる！　この仕事が終わったら秋葉へGOだ。　（い）
■ウチの編集長は、仮眠を取ると寝呆けます。クーラーをつけようとしてトイレの電気のスイッチを連打します。キーボードを叩こうとして、プッシュホンを叩き、終いには服を脱いで汗を拭きます。一見の価値あり。　（ふく）
■デザイナーK氏から極秘裏に『ナイトメア～』のスゴイモノを見せてもらった。すごかったです。やっぱりおもちゃは財力、人脈、時の運なのね。と思い知らされました。　（はっしー）
■ヒマを弄んでいた我輩に、はっしーが「逗留って言葉、あこがれない？」と声を掛けてきたことがきっかけで、中野プリズンでの監禁生活がスタート。もしや我輩はだまされた、のか？（つ）

STAFF LIST

■発行人　高橋　恭
■編集長　木村　晃
■編集　池由子、橋本いずみ、尾形功太
■デザイン　福原宏美、竹本章子、石指由美子、石村勇・太田和子(zelas)、豊島正博、川田博、TOM、BE-DREAM、桐沢デザイン
■ライティング　斎木美香、小林嘉久・大栗久幸（インナーザイン・ソフトウェア）、池上隆之、渡辺裕二、相原亨、スタジオハード（富田英樹、高村泰稔）笠井修、大崎悌造、芝尾英令、やまざき拓、藤田よしのり、廣木克也、福田信之・水島徹(Cap Stone)、清藤じろー、山本幸玄、大谷弦、荒石正二、北岡雅可、竹内亮介、館野英昭 矢部直治
■カメラ　浅沼勲、片山よしお、清野泰弘(Plus One)、白石文丈、喜多二三夫
■協力　大塚訓章、有田吉文、杉山英夫、(株)ハドソン、(株)ホリプロ、(株)テレコム・サウンズ、(有)タイタ、デジタルハリウッド(株)
■マスコット制作　寺門亮子
■スーパーバイザー　池山一二
■印刷　(株)飛来社、(株)エコープロセス

恐れ入りますが
50円切手を
お貼り下さい

164-0012

東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版
『げーむじん』
10月号アンケート係

フリガナ		性別	年齢	ご職業
名前		男・女	歳	
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市区郡 TEL ( ) ―			

◎編集部へのお便りや読者ページ『げーむじん軟膏』用のネタをお書き下さい

◎藤島康介先生オリジナル「スキメカ」キャラの名前を考えた人はご記入下さい

(名前)(その理由)



【1】おもしろかった記事を３つお書き下さい

	理由

つまらなかった記事を３つお書き下さい

	理由

【2】

a)	b) 本	c) 分

【3】

【4】

a) はい・いいえ	b)	

【5】

【6】

a)	b)	c)	d)

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

げーむじんプレゼント番号		ガンダム鬼プレゼント番号	



ご協力
ありがとう
ございました

RAGGAE FUNKY MIX



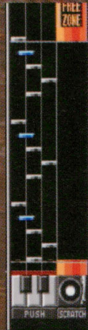
PRACTICEでもプレイする、「RAGGAE」のアレンジバージョン。ゆっくりとしたテンポの曲だが、キーを叩く回数が多く、最初のうちは一見バラバラのゲージ配置に面食らうかもしれない。慣れればクリアも安定してくるだろう。前半と後半、キーが1カ所だけ一定のリズムで固定されている所がポイント。



BALLADE



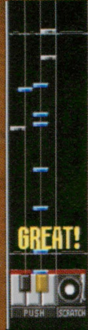
ちょっともの悲しげでメロディアスな曲。GOODの判定は甘いがGREAT!の判定が厳しく、初級者に甘く上級者に辛い難易度となっている。ポイントは、中盤の「ちゃららら」の部分。ここはメロディーと、手の動かし方をしっかり覚えたい。ちょっと位トチっても、直後にリカバーが利くので大丈夫だ。



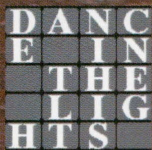
KONAMIX



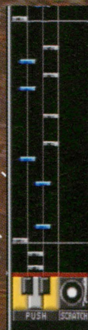
『沙羅曼蛇』のアレンジ曲だが、原曲と比べるとそれとはすぐにわかりにくい大胆なアレンジ。最初のうちはおとなしいが、しだいに打つキーの数が増え、後半ではその忙しさを極める。ここで混乱して脱落する人が多い。テクノ系の曲の中では難しい部類で、難易度は★4つだが、5つあってもよいのでは?と思いたくなるほど。



HOUSE



初級者から中級者へ脱皮するためのカベとなる曲がこれ。最初は変則的なゲージの配置に混乱し、何もできないことが多い。だが、これもメロディーと正しいリズム刻みを覚えて、手の動きに焼き付けてしまえば、一定の規則性がわかり、必ずモノにできる。弾けるようになった時の楽しさと高揚感は絶対に保証しよう。



SOUL



これもまたメロディー主体の曲。曲のテンポはそれなりに速いが、目押しでも十分イケるし、メロディーに乗ってしまえば楽しさは倍増。ポイントは最初と中盤に入る連打と、後半のドラムパート。特に後半をリズミカルに刻むことが、クリアのポイントだ。また、中央のグラフィックも楽しいので注目(見てるヒマがない!?)。



SKA



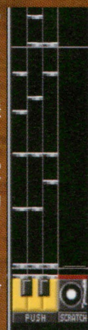
★6つ、このゲーム屈指の難曲の1つ。BPM160というテンポの速さで飛ばしていくのだが、しっかりしたリズム刻みが体でできないとつらいパートが随所に待ち受けている。さらに、滝のようにゲージが「降って」くる最後の部分は、行き当たりばったりでは絶対にクリアできない。キーの叩き方にも工夫が必要となる。



HARDTECHNO



和風テイストかつワイルドな味付けの、テクノ系の曲。パーカッションが派手なので、演奏していると否応なしに目立つ。リズムに一定の規則性はあるものの、微妙に変則的なのが特徴で、まずはこれをつかみきれるかどうかがポイントになる。そして最難関は最後のスネアのパート。リズムが把握できないとクリアはつらい。



PSオリジナル曲が新たに8曲追加!!

PS版では新曲8曲が追加され、全27曲となっている。その中の3曲を紹介しておこう。それぞれ、ジャンル・曲名[アーティスト]となっている。

◆FRENCH BOSSA
La Bossanova DE Fabienne
[STACCATO TWO]

◆FUNK
Cat Song～Theme of UPA[UPA&NORA]

◆ASIAN TRADITIONAL
Changing the ASIA[CHEAP FOREST]

これらはPSオリジナルモードでプレイ可能だ。

「全曲制覇」しても、その先のプレイを自分でいろいろ探せるのが楽しい!!

さて私、格闘ゲームとかのアビリティがゼロで、ここん所ゲーセンからしばらく遠ざかっていたんですが、最近この『ビートマニア』のせいでまた足繁く通うようになりました。とはいえ、実際に始めたのは今回のPS版のベースになっている、『2nd MIX』からだったりします。『1st』から馴らしてる方々は私なんかよりめちゃくちゃ上手い人が多く、どの位凄いかというと、ダブルプレイを全曲こなしたり、画面のゲージを隠してプレイしたり、ゲージとは無関係にアレンジしてみたり、背面プレイしながらカップラーメン食べてみたりするほどです(脚色アリ)。とにかくそれぞれの曲の出来の良さもさることながら「演奏」する楽しみを一度味わってしまうと、もう抜けられません。また曲とシンクロした時の充実感は、筆舌に尽くしがたいものです。で、さしあたっては「私のやりこみ度の証」を写真で載っけてみました。いいオッサンでもこの位はイケますんで、皆さんもこれを機に最強DJを目指してみましょう。【文/やまざき拓】

どうせならここまでやり込め!!

SKAクリア！



↑キモはとにかく最後の部分だ。気を抜けばあっという間に転げ落ちる！

RAVE 2nd 出現！



↑DJバトルで90000点以上か、houseまたはminimal technoでパーフェクトを出せば出る。出現条件が厳しい「幻の名曲」だ

エキスパートでAAA！



↑5曲すべてで高得点がそろわないとゲットできない。ひたすら腕を磨け！感性を研ぎ澄ますのだっ!! メシも3食ちゃんと食え！

季節を抱きしめて

1人の少女が現れてから膨れ上がった小さな想い。恋のトライアングルが落ち着く相手は一体誰？　大人気『やるドラ』シリーズの第2弾は恋愛ドラマだ！

PS
SCE
発売中　4800円
アドベンチャー
1人プレイ

人気の『やるドラ』第2弾は切ないラブストーリー！

ある日、予備校時代からの友人トモコと帰り道、サクラの老木の下で倒れている少女を見つける。少女は記憶喪失で、しかも高校時代片思いだった同級生「麻由」とそっくりさん。ちょ～っとラブコメの入った演出で、少女漫画が35％くらい混ざっているような気がするマルチエンディングタイプのアドベンチャーゲームだ。マルチエンディングといっても、そこはやるドラシリーズなだけに1つ1つのシナリオは非常に良くできている。自分の選択に悔いなし！　って感じでゲームをクリアでき、なおかつもう一度始めたくなっちゃう麻薬のような楽しさを持っているんだよね。「麻由が好きじゃぁあ！」

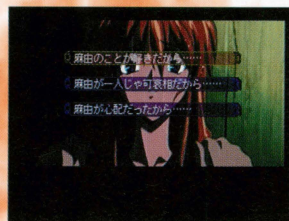
二兎を追う者は一兎をも得ず　結局、優柔不断な男はモテナイのだ

ゲームを始めると普通のアニメを見ているように話が進んでいき、ストーリーが進行していく中で自然に選択場面が表示される。各種操作は片手で行えるので快適。デュアルショックコントローラを使っていると、主人公の心理的描写やバイクなどの振動を伝えてくれて、より物語にのめり込むことができるのだ。画面をワイドにしたり文字を非表示したりとプレイ時に各種カスタマイズできるので、慣れれば文字は消しちゃっていいかもね。

結局、最初に登場するやきもち妬きの突っ走り女「トモコ」と天然お気楽娘「麻由(仮名)」、そして途中で登場するセクシーダイナマイツ「お姉さん」との「三角関係」チックにもつれる中、自分は誰を選ぶのか？　というハッピーエンディングを迎えるには、一度決めたら猛突進。他の女はすべてアウトオブ眼中にしないとダメ。どうもオイラは優柔不断みたいで、女の子に泣かれちゃうと弱いのよね。あっちへフラフラ、こっちへフラフラ。結局、ヒントが出てくるまでグッドエンディングは見れませんでした。



↑桜の老木の下で倒れている女の子。すべてはここから始まった…



↑ゲームが終了するたびに、次のゲームでは選択肢が増えていく。ホント、何度も楽しめるのだ



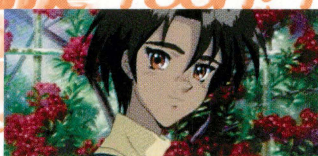
↑女の子の涙にゃ弱いのよね～。こんな選択、人生じゃ滅多に出会わないって

やるドラって何だ？

ドラマを見ていて自分が主人公の気持ちになっちゃう人っているじゃない。『やるドラ』シリーズは、この究極の主人公気分が味わえることを目指したフルアニメによる究極のアドベンチャーってわけ。発売直前まで、誰もが「こんなの売れるわけない」と思っていたけれど、蓋を開けてみたらびっくり。シリーズ1作目は30万本を超える大ヒットとなった。「たかがアニメ」だと、思った以上に熱中しちゃうんだよね～。涙で画面が見えなくなっちゃった。



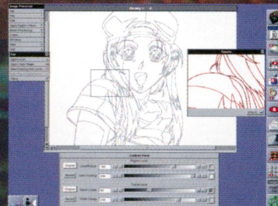
↑記念すべき第1弾『ダブルキャスト』。ドームキャストじゃないよ


→第3弾の『サンパギータ』は、かなりシリアスタッチのシナリオだ

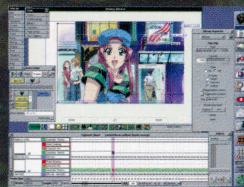
デジタルアニメーションって何だ？

すべてフルアニメの『やるドラ』シリーズ。そりゃもうグリグリ動くし、動きまくっちゃう。こんな物がPSで楽しめるようになるなんて、ホント長生きはするもんだね。ところで、シリーズで共通しているアニメって一体どうやって作っているのだろうか。

実を言うとゲームなどで使われるアニメは、ほとんどが「デジタルアニメーション」と呼ばれる手法を使用している。つまりテレビとかで放送されるアニメとは違って、線画以外をすべてデジタルで処理しちゃうってこと。作り方は、線画を描いて色を塗って背景と合成して…、という作業をひたすら永遠に続ける通常のアニメ作業と基本的には一緒だけれど、デジタルでは線画までを手描きで行なってその絵をデータ化し、取り込んだデータをパソコンのソフトで色を塗って背景と合成する。パソコンで行う利点は何度でも色塗りなどのやり直しができること。他にも水面のグニャグニャなんかもパソコンならではの特殊な手法だね。よく観察してみると、いろんなところに「デジタルだな～」と思う場面があるので、みんなも注意深く見てみよう。


↑まずは、キャラクターの線画（手書き）を取り込むことから始まる。細かい部分での修正ができて便利


↑次に彩色を行うが、手書き作業と違って、何度でも塗り直しが行なえる。光る涙の加工などもデジタル処理できるぞ


↑背景をつけて完成。簡単そうだが、手間がかかっているのだ

■構成・文／荒石正二

愛の深さが違います。

ティーツー出版のポケモンブック

これがズバリ"本当に勝てる"ポケモンリーグのための一冊!!

しかも
プレゼント付

エントリーポケモン40匹の、
あらゆるデータがぎっしり!
さらに「新・強いポケモンの
育てかた」で育成法も詳解。
ライバルに必ず差がつく!!



完全制覇
ポケモンスタジアム

好評発売中!! 定価950円



おとなの
おともだちも
ポケピカに
メロメロ

本文より抜粋
(これはほ・ん・の一部デス)

ピカチュウにはまりまくってます! 家の中は、黄色のみ。子供も一緒にはまってます。【静岡県・28歳♀】

ポケットピカチュウは、私の妹みたいな気持ちです。言葉は通じないけれど、この本を読みながら私とピカチュウがもっと仲良くなれそうな気がします。【滋賀県・15歳♀】

当社に寄せられたハガキをもとにこんな本を作ってみました。笑い、感動、ハプニング、このポケピカレポートをぜひあなたにも。

ポケットピカチュウ! 愛のおたより倶楽部

好評発売中!! 定価780円

■お問い合わせは　株式会社ティーツー出版
〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19　電話03-3370-3061

※紹介した本の価格はいずれも本体価格です。消費税は含まれません。

T2出版



beat mania™



PS	コナミ
	10月1日　5800円
	DJシミュレーション
	1〜2人プレイ
	CD-ROM 2 枚組

アーケードで熱狂的支持をさらった、あのタイトルがPSに移植！　早く弾きたい！　回したい!!　とはやる気持ちを抑えて、この記事を見て心の準備をしておくべし！

そもそも『ビートマニア』とはどんなゲームなのか説明しよう。いろんなジャンルの曲に合わせて、画面の左(または右)を上から下へ落ちてくるゲージ。これに合わせて、タイミング良くキーを叩く。これだけ。簡単でしょ？　とまあ、口で言うなりただ書くなりするのは確かに簡単なのだが、いざやってみると、これがまたアツイ。思うようにキーを叩けず、曲に翻弄される自分。次こそはとリトライし、そうしてずぶずぶとハマっていくのだ。そんなにわかDJが全国の家庭に出現する日は、すぐそこまで来ている。さあ叩け！　回せ!!

プレイ方法はいたってシンプル。サウンドに合わせてキーを叩くのだ！





点数
1曲につき満点は100000点。これをそれぞれの曲のゲージの総数で割った数が、ゲージ1個の「GREAT!」の点数となる。GOODの場合は、その5分の1のポイントが加算。ちなみに、EXPERTモードでは点数の表示はない。

ゲージ2P
2Pの人はこっちを見てプレイ。ちなみに2P同時プレイの場合、1Pの時とはゲージの配列が大幅に変わる。曲そのものが変わることもアリ。通は1Pを左手、2Pを右手で操る「ダブルプレイ」をこなしたりする。

ゲージ1P
画面の上から落ちてくる音符。画面の下にこれが重なったら、対応するボタンを押す。これがこのゲームの基本だ。目押しの能力とリズム感の両方が要求される。ちなみに複数のゲージが一度に落ちてきた場合は、同時押し。

赤いライン
ゲージがここに重なった瞬間に、対応するキーを叩いたり、スクラッチを入れる。タイミングぴったりなら「GREAT!」、少し前後にずれると「GOOD」、かなりズレると「BAD」、とんでもない所で叩いた時は「POOR」の判定が出る。

BPM
曲のテンポの速さを表す数字。この数字が大きいほど、ゲージが落ちてくるのが速いということになる。最も遅いのはRAGGAE&RAGGAE MIXの90。逆に最も速いのはSKAの160。あたかも滝のようにゲージが落ちてくる。

グルーヴメーター
GREAT!やGOODを出すと、メーターが上がっていく。BADやPOORを出すと、逆に下がる。演奏が終わった時にメーターが赤の部分まで達していれば、ステージクリアだ。失敗した場合は残念ながらそこでゲームオーバー。

初級者から上級者まで安心のメニュー！

『ビートマニア』では、プレイ方法が何だかよくわかんないという人のために「PRACTICE」モードが付いている。初心者はまずここから挑戦したい。曲もカンタンなので安心だ。上級者は「EXPERT」モードを。3つのコースから1つを選び、決まった5曲をプレイする。成績に応じて、最高「AAA」までのランクが付けられるのだ。キミはどこまで極められるか!?



↑同時発売予定の、専用コントローラ(アスキー／4990円)。これを使えば、アーケード版さながらの感覚でプレイが味わえる



↑アーケード版と同様のプレイが楽しめる。この他、PS版オリジナルのモードが加わっているそうなので期待大！



↑PRACTICEでは、DJ KONAMIが操作の基本を教えてくれる。プレイがヘボいと「何のつもりだ?」などと言われるが、まあ気にするな

オウガバトル3
Person of Lordly Caliber

2年余の沈黙を破り、ついにそのベールを脱いだ『オウガバトル3』。鋼の教えと闇を司る魔が支配するゼテギネア大陸に、再び戦乱が巻き起ころうとしている。目を逸らすな、怯えるな。「戦争の現実」がここにある。

N64
クエスト
秋発売予定　価格未定
シミュレーション
1人プレイ

敵はローディス教国と国内守旧派 真の独立をその手でつかめ!!

舞台は、前作でも登場したローディス教国の従属国であるパラティヌス王国。主人公は、士官学校を卒業しパラティヌス王国の南部に配属された青年士官候補生、マグナス・ガラントだ。彼は、配属された土地で最下層の労働力としてゴミのように扱われ、明日への希望もない「下級民」の存在を知る。そして、ローディス教国による支配が、どのようなゆがみを自分の国にもたらしているのかを知り、革命に身を投じる。真の自由を勝ち取るために……。

今回の物語は、オウガバトルサーガ第6章にあたる。『伝説のオウガバトル』が第5章、『タクティクス・オウガ』が第7章だから、ちょうどその間を繋ぐミッシングリンクになるわけだ。ローディス教国の野望を探るため旅立っていった伝説のオウガバトルの主人公も、このパラティヌス王国に潜入しているというから、もしかしたらおなじみのキャラクターが物語に絡んでくる可能性もあるかも?



マグナス・ガラント
物語の主人公になる青年士官候補生。名誉貴族を父に持ち優れた才を持つが、あえてそれを外に示そうとはしない。初めて配属された地で、今までは想像もつかなかった階級社会の現実、そしてローディス教国による支配が自分の国に及ぼしている影響を知り、ローディス教国からの独立、そして階級社会の撤廃を目指して革命に参加する。



ユミル・デュルメール
パラティヌス王国の第2王子。金髪・碧眼(青い目)の血を引く王家にあって、銀髪・銀眼に生まれついたために現王である父に忌み嫌われることとなる。そんな環境であっても変わらず接してくれたマグナス親子だけには心を開いている。物語は、彼がマグナスの配属された南部で、なにものかに襲撃される事件で幕を開ける。



レイア・シルヴィス
序盤からマグナスと行動をともにする少女。王国中央部の貴族の家に生まれ、父親による文武両道の教えのもと、男勝りの戦士に育つ。マグナスとともに士官候補生として南部に配属されるのも、貴族的な暮らしを嫌う彼女が両親の反対を押し切って士官学校へ入学したためである。マグナスに対しては常に対抗意識を抱いている。



←魅力的なキャラクターが織りなすイベントシーンなど、『オウガバトル3』には、ドラマチックなシーンがいっぱい

このゲームは大きなフィールドマップの中で敵味方が同時に思考し、移動し、戦闘を行うというリアルタイムシミュレーションだ。N64のマシンパワーにより、海は海として、雪原は雪原としてリアルに表現されるフィールドマップは圧巻。この美しいフィールド上で、敵味方のユニットが入り乱れて戦術を競う。

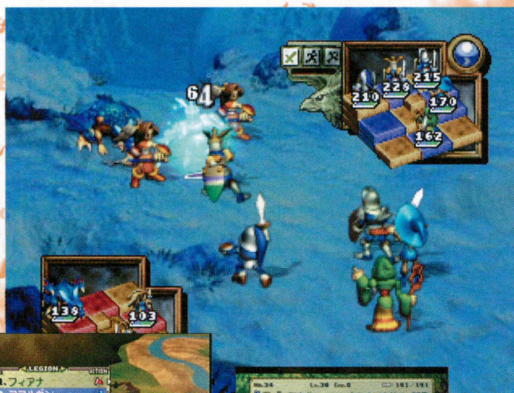
戦闘は複数のキャラを編制したユニット同士で行う。基本的に戦闘はオートだが、ユニットに大きな行動の指針を与えることができる。その指針に従い、ユニットは敵に対して最適な攻撃を選択していくのだ。

オウガシリーズを追いかけてきた人なら、何となくイメージがわくだろうが、『オウガバトル3』では、新しいシステムを多数採用し、より世界観を深く味わえるようになっている。今回は、その辺りを紹介していこう。

よりリアルな戦闘を目指す『オウガバトル3』

今回、新しいユニット管理システムとして「レギオンシステム」が加わったが、これは複数のユニットを総合的に管理できるシステムだ。レギオンは、レギオンの中心部隊である「レギオン・コア」ユニットを含めて5つまでのユニットで構成できる。また、5つまでのユニットで8つのフォーメーションを組むことができ、それぞれのフォーメーションによって、強力な攻撃や防御効果を発揮することができる。また、個々のユニットによる戦闘では、キャラクターによる戦闘支援も行われる。

ユニットの進軍システムには「疲労度」が導入された。激しい戦いで消耗した場合、厳しい地形を無理矢理突破した場合など疲労度がたまり、ユニットの攻撃力に影響が及ぶ。また、ユニットの戦闘では敵との接触方向が重要になった。完璧なフォーメーションでユニットを組んでも、側面、あるいは背後から敵に強襲されるとフォーメーションがまったく変わってしまう。敵との接触時には常に緊張感を強いられるのだ。このように数々の新機軸を盛り込んだ『オウガバトル3』。秋発売に期待は高まるばかりだ。



←雪の地形でも、昼と夜ではCGが変わっており、リアルさが追求されている戦闘シーン。魔法エフェクトの美麗さは圧倒的



↑N64のマシンスペックによって実現した美しいフィールドマップ



→レギオンシステムでは、キャラクター（ユニット）の管理が行える



←編成画面では、キャラクターのステータスなどの確認ができる

■構成・文／竹内亮介

ダービースタリオン98

NP	任天堂
	発売中　2500円
	シミュレーション
	1人プレイ
	書き換え中

ニンテンドウパワー（以下NP）で発売と、なにかと話題の『ダービースタリオン98』。NPに縁がない人でも「欲しい」と思ったのでは？

『ダービースタリオン』最新作 ニンテンドウパワーで発売！

SFC版『ダービースタリオン96』（以下『ダビスタ』）のプログラム、データをリニューアルして発売された『ダビスタ98』。変更点はレースプログラム、種牡馬データが最新の物に書き換えられ、生産システム、イベントも改良が行われている。内容的にはPS版の『ダビスタ』と雰囲気が似ており、遊びやすくなっているぞ。





←最初は資金と相談しながら、500万程度の種牡馬をつけよう

→種付けからだいたい1年後に仔馬が誕生

まずは所持金2000万円から牧場経営スタート。元々、牧場には牝馬が1頭いるので、予算、種牡馬と牝馬の血統の相性を吟味してから交配しよう。適当に生産すると、強い馬が生まれないどころか、自己資金不足で破産しかねない。種付けをしたら、1ヶ月に牝馬を調べて、受胎していれば大丈夫。不受胎ならもう一度交配をしよう。

新馬3歳の1月から3月までの間、牧場長のコメント聞くことができる。このコメントで馬の能力を知ることができるので、聞き逃さないように。コメント内容は父親似、母親似、スピード、スタミナ、勝負根性、気性、体質（健康）の善し悪しに関する物だが、体質、スピード、スタミナ、勝負根性が揃えば、戦力として大いに役立つはずだ。





3歳3月、遅くても7月には厩舎に入厩させ、調教を開始する。最初は体重が重いので7月、9月に行われる新馬戦に向けて、芝、ダート調教でベスト体重に絞ろう。好成績を残せば、牝馬は繁殖牝馬として牧場に置くことができ、牡馬は種牡馬として売ることができる。またGI 3勝で「殿堂入り」となり、戦歴を閲覧することができる。



高松宮記念(GI)



配合のアレコレ

生産時に牧場長が「～のクロスが効果的ですね」などのコメントを寄せることがある。『ダビスタ』には、配合方法論が確立されていて、シリーズごとに微妙に変化を見せている。98は基本的にはPS版と同じ生産方法なので、ファンは安心して、自分のテクニックを使おう。

●アウトブリード…産駒から数えて5代前まで同じ血を持たない配合。特別な能力アップが計られるワケではないが、健康で気性の良い仔馬が生まれやすい。PS版ではニックス、面白と組み合わせると、アウトブリードでも強い馬ができた。

●インブリード（クロス）…「近親交配」のこと。競馬の世界では、サラブレッドの祖先は3頭しかいないので、近親交配は日常茶飯事。『ダビスタ』では、産駒から数えて5代前に同じ血があればインブリードとしてみなされる。スピード、スタミナなどの能力アップがメリット。デメリットとは、健康、気性に悪影響を及ぼすこと。しかし、効果は常に一定ではなく、時に爆発的な能力を持つ産駒が生まれる場合がある。これは安定Cの方が発生しやすく、ノーザンダンサー系で起こりやすい。

●面白配合…96から加わった配合理論のこと。父、母馬の3代前の8頭の内、6頭以上違う系統であれば「面白」とみなされる。勝負根性の底上げ、PS版では気性がアップするなどのメリットがある。

●ニックス…相性のいい系統の組み合わせを指す。繁殖牝馬の父系と、種牡馬の父系の相性を見るだけなので簡単に行える。メリットは、安定した能力の底上げ、能力の高い産駒が生まれやすい。

●奇跡の血量…牧場長のコメントが「おおっ、～の4×3ですね」と表示される事。発生条件は、同じ祖先の血量の合計値が18.5%になること。が、メリットはない。

●名前理論…PS版で囁かれていた、能力決定方式。産駒が生まれて名前を付ける時（はじめの1文字）、スピード、スタミナが決定される。98にも踏襲されている？

『ダビスタ』初心者に贈る、勝負に勝てる産駒生産のポイント

初心者が『ダビスタ』をプレイして、壁にぶつかってしまう話はたくさんあるが、その中でも「生産方法」の難しさに挫折してしまう人が多いのではないだろうか。そこで、配合時における種牡馬の選び方のポイントとして、種牡馬のパラメータ表とも言える、種牡馬データの解説を右に掲載。繁殖牝馬との相性もあるが『ダビスタ』は、父馬の血統が重要視されるため、父馬のデータを判断することが勝利への近道となる。左側のコラムでは『ダビスタ』でよく語られる「配合理論」に関して説明しているので、合わせて読めば強い産駒を作ることができるかも？



系統 ネアルコ、ナスルーラなど、その馬の血統を表した物。ちなみに『ダビスタ』の世界では父親の血統が重要視される。

ダート ダート適正があるかどうかの判断基準。◎なら最適。適正がなくとも、ダートレースは数が少ないので、気にすることはない。

距離 種牡馬のレースにおける適正距離のこと。1200～1600なら短距離、1800～2200なら中距離、それ以上は長距離の適正があると判断できる。

気質・実績 見方は成長、健康と同じ。気性が悪いと、出走時にスタートが悪かったり、イレ込んだりと難点が多い。牡馬の場合、たまにセン馬になることも。

底力・安定 底力はAに近いほど、叩き合いに強い馬として見ることができるが、判断しづらいのが安定。生産方法によっては安定がCでもうまく使いこなせるので、配合時の牧場長コメントを参考に判断したい。

Fee 種付け料のこと。単純に料金が高ければ高いほど、すべてのパラメータに優れた種牡馬を使って配合が行なえる。サンデーサイレンスなどがその筆頭。

成長・健康 3～4歳が能力のピークの早熟、長期で使える持続、4歳後半から能力が上がる晩成の3つ。健康はAがよく、以下B、Cと続いていく。

■ 構成・文／橋本いづみ

戦国TURB

DC

NECホームエレクトロニクス
今冬　価格未定
アクションRPG
1人プレイ

可愛くて、ちょっと変わった主人公に注目！

期待が高まるドリームキャスト用タイトルとして注目を浴びる『戦国TURB』。スペックを余すことなく使って、多人数対多人数のリアルタイムな戦闘が楽しめるアクションRPGだ。かわいいけれど、変なことや酷いことを平気でやっちゃう無邪気な主人公「じのちゃん」が、宇宙を旅している時に、自分が招いた爆発で宇宙船が制御不能になってしまう。が、じのちゃんが不時着した惑星では「ねこ国」と「ひつじ国」の戦が繰り広げられていた。なぜかそこでじのちゃんは、「ねこ国」の救世主として崇めたてられるのだが…。キャラクターデザインは「たまごっち」の企画・開発者が担当。リアルタイムムービーも必見だぞ。



↑武器や防具などを装備すると、キャラクターもリアルタイムに変化する。リアルさを追求しているようだ



↑ハリボテみたいな世界観がこれまたキュート。すべてがリアルタイムに動いていくのだ



↑戦闘シーンはゴチャゴチャ。うまく仲間に指示を出してあげないと士気が下がって命令を無視することも

↓見てみて！　このかわいいキャラクターたちを。キュ〜ンとなっちゃう





←特殊効果のエフェクトは、ドリームキャストならでは

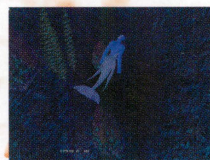
SEVENTH CROSS セブンス クロス

DC

NECホームエレクトロニクス
11月20日　価格未定
シミュレーションRPG
1人プレイ

敵を倒して、食って、最強を目指せ！

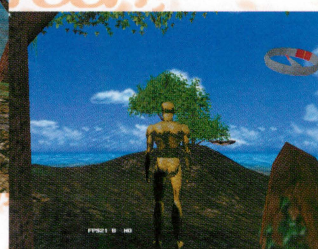
ドリームキャスト本体と同時発売されるシミュレーションRPG。未開の大地に放たれた「生命の種」。この微生物(生命の種)を操って、植物や果実を食べたり、他の生物を倒して食べながら進化促進させていこう。目指すは世界チャンピオン…じゃなかった地上最強の生物！NECの開発者が根性で研究を続けてきたという、最先端のニューロテクノロジーシステム「S・O・M」(セルフ・オーガナイゼーション・マップ)を採用。これは、ユーザーの潜在意識によって、育てている微生物の進化の方向が変わっていくという、今までのゲームにない斬新なシステム。進化形態は、なんと810,000通り。一体どんな生物への進化していくのか。自分の性格通り、優柔不断な生物になったら嫌だなぁ〜。



←海の中だって平気な生物に進化させることもできる。すべての環境が進化させるための材料



↑魔法(?)を使って敵を攻撃！もちろん、自分が食べるためにね



↑うまくすれば人型の生物にだって進化させられる？　でも、ペ○シマンの従兄弟みたい

↓世界はすべて3Dで描かれる。ホント、リアルだよね〜



原画をもとに作られるキャラクターたち



←原画から書き起こされたキャラクター。腕とか足の筋肉(?)が作りこまれているのがわかる。こいつがグリグリ動くんだから、やっぱりドリームキャストはすごいのだ

■構成・文／荒石正二

桃太郎伝説

PS
ハドソン
年末発売予定　価格未定
RPG
1人プレイ

『桃太郎シリーズ』の最新作はRPGだ！

おとぎ話通り「桃太郎」が活躍するRPG…なんだけれども、ちょっと待てよ?　いつもの3匹はいいとして、金太郎や浦島太郎、さらにはキングボンビーらしきものまで登場するのはどういうことだ?　と思ったみなさんご安心を。これは『桃太郎シリーズ』の最新作、それも、記念すべきシリーズ第１作『桃太郎伝説』のパワーアップ版なのだ。親しみやすいストーリーやシステムで初心者から熟練ユーザーまで楽しめるうえ、「愛・友情・勇気」をテーマに、プレイヤーがほのぼのとした気分になれることうけあいだ。

主人公はもちろん桃太郎。鬼ヶ島で悪事の限りを尽くしている閻魔大王を倒すべく、きび団子と100両を手に、冒険の旅に出るところから物語はスタートする。登場する敵キャラは約200種類、ボスキャラも20体以上とそうそうたる顔ぶれ。桃太郎電鉄シリーズで生まれた極悪卑劣なキングボンビーも形を変えて登場。こいつは見逃せないぜ!



↑オーソドックスな戦闘画面。こいつらは、どんな攻撃を見せてくれるのだろうか


↑懐かしい移動画面。凛々しい桃太郎にウットリ

サイレントメビウス CASE:TITANIC

PS
ガイナックス
10月発売予定　5800円
アドベンチャー
1人プレイ

香津美〜、好っきやで〜!(広島弁)

古きゲームの面白さは今も健在であった。91年9月に発売されたFM-TOWNS用(って知ってる人いるかな?)のアドベンチャーゲームが復活。現在TVアニメなどでも大人気の「サイレントメビウス」がPSで登場するのだ。ストーリーは、突如夜空に出現した1隻の巨大な謎の船。船尾には「タイタニック」とペイントされ、毎夜出現を繰り返していた。プレイヤーは、ケンブリッジ大から派遣された若き海洋考古学者となり、AMPの面々と共に事件を解決していくというもの。ちょっと話は脱線するけれども、AMPといえば年頃の女性ばかり。麻宮騎亜の描く可憐(?)な女性たちがアニメと同じ声で語りかけてくれるのだ。くぅー、たまりませんな〜。


↑右手前にいるのが漫画版での主人公「香津美＝リキュール」。ホント、かわいくてドキドキしちゃう



↑FM TOWNSの頃の画面。プレイした人は懐かしくって涙が出るだろう

ドラゴンクエストモンスターズ 〜テリーのワンダーランド〜

GB
エニックス
9月25日発売予定　4900円
RPG
1人プレイ

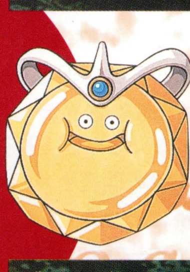
ミレーユを探し出すため目指せ、最強のモンスターマスター！

ゲームボーイで発売される『ドラゴンクエストモンスターズ』は、育成タイプのRPG。主人公は、ワルぼうに連れ去られてしまったヒロイン、ミレーユを追っていくうちに、不思議議な世界「タイジュの国」へ紛れ込んでしまった。主人公は47度の満月の後に行われる「ほしふりのたたかい」で優勝して、ミレーユに気付いてもらうべく、モンスターマスターとなって最強のモンスターを探すべく旅に出る。強いモンスターマスターになるため、「スライム族」や「ドラゴン族」など、9つの系統に分かれたドラクエシリーズでお馴染みのモンスターをうまく手なずけて仲間にしていこう。モンスターにはオスとメスがいて、結婚させることで両親の能力を受け継いだ新たなモンスターを作り出すことができるぞ。登場するモンスターは200体以上。中には結婚でしか作り出せないモンスターや、どの系統にも属さない特殊なモンスターも存在する…?

スライムツリー
←頭に葉っぱの生えたスライム。ドラクエシリーズで出てきた普通のスライムとは少し違う?


コマトル
↑強暴そうな顔つきの竜型モンスター。ブレスによる攻撃はすごそう。ぜひとも仲間にしたいよね


スライム
↑ドクターマ○リトみたいにボディの改造されたスライム。どんな攻撃ができるのだろうか?


ゴールデンスライム
↑名前の通りリッチなスライム。始めから登場するのか、それとも何かのモンスターと結婚させるのか

Knight&Baby ナイト&ベイビー



タムソフト
9月23日発売予定 5800円
RPG
1人プレイ

予測のつかない ベイビーにいつでもハラハラドキドキ

騎士に憧れる主人公「ナイト」と共に冒険するモンスター「ベイビー」の成長と交流を描くコミュニケーションRPG。おやつを与えたりおつかいに出したりしてベイビーをうまく育成させていこう。コミュニケーションというだけあって、100のリアクションパターンと200種類以上の音声が収録されたり脱帽。おもちゃ職人のゼペットじいさんが残した100種類のからくり人形「リビングトイズ」を集めて友達に自慢しよう。CMで登場する篠原ともえも最高にカワイイ(?)のだ。



↑そんなに泣いてどうしたんだい？ さぁ、僕がその濡れた瞳を乾かしてあげようと言って慰めてやるのだ（嘘）



↑ベイビーに乗る主人公のナイト。全然関係ないけどベイビーって、かばとっと（知ってるかな）に似てない？

ファーランドサーガ



TGL
発売中 6800円
RPG
1人プレイ

主人公レオンを 中心に進む壮大な感動の物語

もともとPC版のゲームだったシミュレーションRPG『ファーランドサーガ』。気がつけば、PC版では数々のシリーズが登場して人気はうなぎ登りだったが、ついにセガサターンにも移植された。三国間に結ばれる友好の式典をひとめ見ようと王都を目指して旅立った主人公レオン。しかし、友好の式典は決裂への儀式へ変貌し、レオンは何かに導かれるように戦争に巻き込まれていくのだ。豪華声優陣を使ったイベントシーンは必見の価値アリだぞ！



↑正義に燃える主人公レオン。彼が巻き込まれる運命とは？



↑クォータービューの戦闘シーンはシミュレーションRPGのスタンダードタイプ。地形をうまく使え！



↑物語の鍵を握る謎の少女リアン。無口な少女に課せられた運命とは？

サウンドノベルエボリューション 3部作

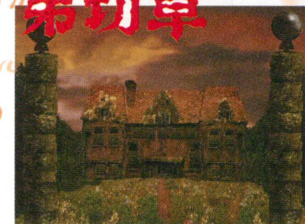


チュンソフト
発売/『弟切草　蘇生篇』12月発売予定、『かまいたちの夜　特別篇』99年1月発売予定、『街　～運命の交差点～』99年2月発売予定
価格/未定
サウンドノベル
1人プレイ

新たにシナリオが追加されて あの名作が帰ってきた！

音と静止画による表現でプレイヤーの想像力を掻き立てたサウンドノベルシリーズがPCでリニューアルされる！ 発売されるのは『弟切草　蘇生篇』『かまいたちの夜　特別篇』『街　～運命の交差点～』の3作。どれも作り込まれていてストーリーの完成度は文句ナシ！ グラフィックが新たに書き下ろされたものや、タイトルによってはシナリオが追加されていたりする。すべてのエンディングをクリアすると、どこからでも始められるフローチャート機能が用意されたので未読部分が一目瞭然。また『街』には難易度設定機能が付いて、誰でも楽しめるようになった。全作をクリアして、サウンドノベルマスターを目指せ！





↑1992年12月に発売された、シリーズ最初の作品。若いカップルがドライブの帰り、ブレーキの故障によって辿り着いた一軒の古びた洋館。それがすべての恐怖の始まりだった…



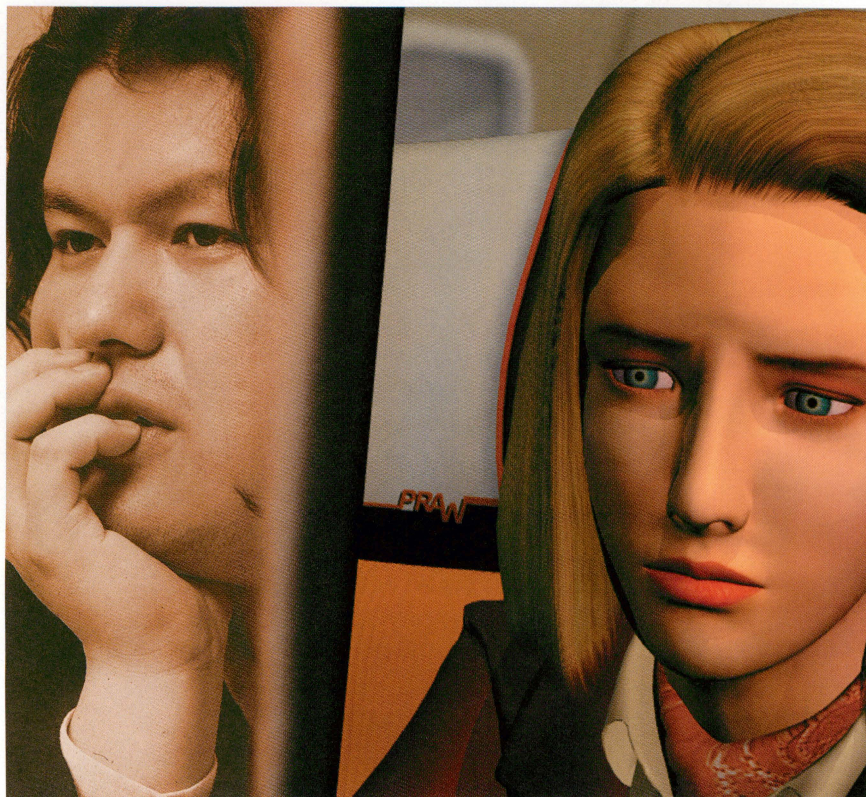
←恋人と2人で訪れたペンションで起こった不可解な殺人事件を解きあかすミステリー。吹雪に見舞われ、孤立状態となったペンションで、殺人事件が起こる。果たして、ペンションに残された12人の中に犯人はいるのか？





←「推理」「笑い」「恐怖」など、現在の渋谷を舞台にした人々の中から8人の人生ドラマをピックアップ。ちょっとした行動が思いがけない出来事を引き起こす運命の「ドラマゲー」なのだ

■構成・文/荒石正二



発想力、想像力、企画力
クリエーターのハートの中身

げーむじんのココロ
GAMEJIN INTERVIEW



飯野賢治

飯野賢治(いいの　けんじ)1970年5月5日、東京都荒川区生まれ。ゲーム制作会社社員を経て、89年、自らソフトウェア制作会社を設立。その後、94年、代表取締役として株式会社ワープ設立。

飯野氏代表作(ワープ以降)
●宇宙生物フロポン君:3DO
●突撃機関メガダす:3DO
●宇宙生物フロポン君P:PS
●Dの食卓:SS
●おやじハンターマージャン:3DO
●Dの食卓:3DO
●フロポンワールド:3DO
●Dの食卓 Complete Graphics:PS
●Dの食卓 Director's Cut:3DO
●SHORT　WARP:3DO
●エネミー・ゼロ:SS
●リアルサウンド〜風のリグレット〜:SS

業界の異端児か!?　ゲームの天才か!?　飯野賢治ほどメディアに露出し、意欲的な作品で毀誉褒貶まじえた評価を受けたゲームクリエイターもいない。実際に会ってわかった飯野さんは非常に正直で、シンプルな志向を持ったクリエイターだった。それでもゲームを愛し、ゲームにこだわる飯野賢治の「いま」をここに紹介しよう。

イタズラ感覚で、人をビックリさせたいんです

——生い立ちに関しては自著の『ゲーム』(講談社刊)で書かれているし、個々の作品に関しては、様々な雑誌のインタビューなどでお話になってますよね。今回のインタビューで、なにか新しいことを聞けるのかと、少し不安になります。そういう私に対して、飯野さんは非常にリラックスした感じで、「まだまだです!　まだまだありますよ」と話してくれる。インタビュアーの私よりもはるかに多くのインタビューをこなしてきた飯野さんだけあって、非常にインタビュー慣れしているというのが、第一印象だ。だが、そんな飯野さんが今後、インタビューの機会を減らしていくという。

飯野:それは次のソフトのことです。『Dの食卓2』(以下『D2』)の次に出す『300万本RPG(仮)』は、作家性のない作品にしたいわけです。だから、こうやってインタビューを受けることも、作家性を出すことになるから、やめにしたい…。

それにクリエイティブというのはイタズラだと思うんですよ。毎朝、大家さんに「こんにちわ」って挨拶を続けてたら、友だち呼んで金かけて一晩でさ、屋根を水色に塗るイタズラなんて、できなくなっちゃうんだよ。まあ、それは『D2』もなんだけど。

それってロックなつきあい方じゃないよね。パンクでもないしさ。僕なんか、多いときは毎日、何本もインタビューを受けてるわけですよ。そうなると、イタズラ感覚でビックリさせられなくなるんですよ。さらに自分じゃなくて、インタビュアーがゲームを作ってるような感じになっちゃう。

だから最近は、インタビューを受けるのもあんまり影響のない台湾の雑誌とか韓国のテレビなんかを多くやってます。これ、面白いんだよ。この話は日本に届かないと思ったら、「『D2』×××××っすよ」とか、気楽に言えるし…。

少し人を疑ってみようって…まあ、大変なんですけどね

——今回のインタビューも『D2』製作の合間をぬって、無理にお願いしたものだ。今後、飯野さんのインタビューが少なくなるようであれば、かなり

貴重な話がうかがえることになる。さて、音をたよりに敵の位置を探る『エネミー・ゼロ』や、画面に一切の映像がでない『リアルサウンド』など、革新的な作品作りに挑む飯野さんとワープ。一般的なゲーム作りといえば、「これぐらいわかりやすくしなきゃ、ユーザーはついてこれないんだよ」などと言いながら、しつこいくらいに親切にするものが多い。だが、ワープのゲームは時として、「親切」でない。それはユーザーがついてきてくれることに、全幅の信頼をおいて作っているためなのか。

飯野：それは糸井重里さんにも言われたことだね。どうやら僕は人を信用する性質らしいんだ。自分がおいしいと思った料理は、大半の人がおいしいと言ってくれるんだと、ついこのあいだまで、僕は思ってたんですよ。ところが、そうじゃないというのがやっとわかった(笑)。まず「おいしくない」と本気で思う人がいる。僕が「うまい！」っていうから、逆に「おいしくない」って言いたい人もいる。さらに、どんなものを食べても「まずい」っていうスタンスの人もいる。世の中には、そういう3つの否定のスタイルがあるっていうことを、つい最近知りました。

それ以来、僕はちょっと変わりましたね。少し人を疑ってみようって、考えるようになりました。まあ、だから大変なんですけどね。

もっともっと違う手法で…新しい見方で「ゲーム」をとらえたい

——飯野さんの発言の中には、任天堂を意識したものが多い。ゲーム作りにおいて、任天堂とワープは対極にあるというのか…。

飯野：ファミコンなどの8ビット時代が長かったせいだと思うんですけど、ハードの表現力に限界があった時代は、ゲームに作家性を介在させるのが難しかったと思うんですよ。

そうなると、商品のクオリティがいかに高いかで勝負するしかなかったわけです。それが任天堂的な考え方。だから、僕はFCでもSFCでも『スーパーマリオ』は面白いって思うんですよ。あの時代では、よくできていた。その手法というのは、どんな産業や文化でもある手法だと思います。でも僕は、もっとちがう切り口やものの見方で、ゲームというのをとらえられないかとずっと考えているわけです。

それに例えば、ストレスがたまっているから、シューティングをやって、さっぱりしようとかね。そうして興奮させることで、昇華とか発散するというのが、ゲームの役割なんです。そんな「気持ちいいな」っていうのが確かにあることは認めてるんだけど、それだけがゲームの面白さじゃないぞと思っているんですね。

音楽みたいに美的で、もっともっと幅が広いもの…。僕はゲームがそうなっていいと思うんです。現代音楽のジョン・ケイジという人は、ピアノ曲なのにピアノを弾かない曲を作った。それから、作れとも言われてないのに音楽に対して、映像をつけて、プロモーションビデオというものを作ったやつがいた。僕はそんな新しいことをやりたいなと思っていたんです。高校の頃から朝の電車で1日が見えちゃうと、もうイヤになっちゃうタイプなんです。

だからこう、先がどうなるかわからない状態から始めたいんですよ。自分自身を困らせてみたいんですね。

任天堂、そして宮本茂さんに期待すること

——ありきたりの枠を嫌う飯野さんにとって、ハードの進化が可能にした3Dの世界は、自身の作家性を表現するうえで、大きな転機だったのだろう。さて、3Dといえば、ニンテンドウ64が発売される前は、飯野さん自身『スーパーマリオ64』に期待していたのに、発売された『スーパーマリオ64』には大きく失望したという。

飯野：NINTENDO64が発売される前のファミコンスペースワールドでプレイしてみて、『スーパーマリオ64』というのは、まったく新しいゲームだと、勝手に予測したんです。「やられた！」って思ったわけです。自分も3Dをやってるけど、どこでも自由に行けて、飛んだり跳ねたりするだけで、「ほら、これで面白いでしょ？」って言いきられたら、まいったなという気がした。始めも、終わりもないゲームがついに登場したと。

でも、実際に製品版をやったら、全然違ったんだよ。看板を読めとか、ここで走れとか、散々あって「うるせえ！」って感じなんだよね。あと2D的な処理にがっかりした。絵は3Dなのに、例えば海の中を泳いでいたら貝がいて、ぶつかるとダメージでマリオが点滅するんだよ！　ふつう3Dの表現なら、首はさまれるでしょ？　それが3Dのカトゥーンの表現だよね。

『マリオカート64』でも、どのようにぶつかっても同じようにスピンするじゃない？　3Dは違うよね。ぶつかり方によって3D演算をして、リアルに跳ねてくれないと…。ぶつかったらもう同様に回転するのって、2Dのロジックでしょ？

なんかさ、中途半端な進化なんだ。任天堂は自分達の作ったもの、価値まではくずせなかったんだ。

任天堂はそういう意味で新しいことをしてくれないと、困るんだよ。確かにそういうのは、開発も大変だし、すぐには売れないだろうからね。そんな体力あるのは、任天堂だけなのに、全然やってくれない。

コミュニケーションの可能性の大きさ、それがドリームキャストの面白さ

——飯野さんは、つくづく人間が好きな男だと思う。だからこそ、大好きな宮本茂さんの次回作に期待し、裏切られたと感じれば、真剣に怒るのだ。さて、現在、新ハード、ドリームキャストで製作中の『D2』。飯野さんにドリームキャストの魅力を聞いてみた。

飯野：『D2』はちょっと違うんだけど、将来的にはね、ドリームキャストの持っているポリゴン能力なんて、どうだっていいと思っているんだ。秒間300万ポリゴンが武器になるわけじゃない。それより、通信とかビジュアルメモリーとか。ああいう要素がメチャクチャ面白い。

例えば、ビジュアルメモリーを使えば、格闘ゲームでも、ユーザーが自分の家で自分の好きな動きをするキャラを作って、それをゲーセンで使える。対戦相手はビックリするよね。それから、プリクラで自分の顔を撮影して、ビジュアルメモリーに入れたら、家に持ち帰って、通信対戦の相手の方に自分の顔がでるとか、家で作ったBGMをドライブゲームで鳴らしたりとか、そういう面白い使い方ができる。



コミュニケーションとして、広いんですよね。そこがドリームキャストの面白いところだと思うんです。
——豊富なアイディアが持ち味の飯野さんらしいビジョンである。

さて、メディアに露出する機会の多い飯野さん…、しかもその際に企むことなしにウソをつかず、自分の持ち札を正直にさらしてきた飯野さんだけに、真正面から傷つくことも多い。メディアは人の言葉を増幅させるが、反射して帰ってきた言葉を受けるのは、1人の人間なのだ。

面白いと素直に感じる、そうしたほうが絶対トク

飯野：ただ、生きていくだけなんだよね。真理は…。そこさえ、ずれなければ、いいやって感じです。

『エネミー・ゼロ』が発売されて、1ヵ月くらいあとかな？「すばらしいです。これで人生変わりました」というハガキと「死ね！」っていうハガキとが同時にくるんですよ。なんか、一万回ほめられて、一万回けなされるとね、人間、達観しますよ。＋100点と－100点が同時にくるんですよ。『リアルサウンド』の時も、けっこうつらかったな。

『リアルサウンド』にしても、（雑誌にあれだけ紹介されてて、感性の合う人だけが買ってくれるかと思っても）いやまあ、すごいハガキがくるんだよね。

例えば、芝居を観にいって、最初から喧嘩腰で「われ、どんな芝居見せるんじゃい」って見方をしたら、絶対つまんないに決まってるじゃない？　映画の『インディペンデンス・デイ』だって、素直にみたら、面白いし、幸せなのに、公開直後の雑誌記事を読んだら、「あの円盤は、あんな距離に浮かばない」とか冷ややかに書いてある。「おまえ、見てるのは映画だぞ！　フィクションだぞ！　SFなんだから、楽しんで観ろよ！」って言いたくなるよね。ゲームなんて、楽しもうって思って買うものなんですよ。それを評価してやろうって感じで、入るのはおかしいと思うんです。やっぱり、雑誌の批評がそんな雰囲気を作っているところもあるというんです。それが日本中、蔓延している。

面白いって、言ったほうが絶対トクよ。僕なんか、色々言ってても、面白いの範疇が広いもん！

作品を見ていけば歴史がわかる、それがワープ

——では、飯野さんの考えるワープという会社はどんなものだろう。

飯野：いろんなゲームの会社がある中で、ワープという会社は、初めて時系列で見て評価できる会社なんです。

マニアックな情報を持っている人が、カプコンという会社をみて、『ファイナルファイト』のころは、××が×××で、その一方でCPボードを開発して…とか、見ることはできるんですよ。

でも、うちの会社のように、単純に作品を並べてみても『フロポン君』があって、『Dの食卓』を作ったと思ったら、大作のあとでまた、次に大作を創るとよくないと思って、『おやじハンターマージャン』にいって、その次が『エネミー・ゼロ』で、そして『リアルサウンド』にいくと…。そういう流れの中で作品と同時に僕のインタビューなどを最初から読んでもらえれば、なかなか面白いものがあると思うんですよ。

他のメディアでは、そういう見方も面白いとされてることじゃないですか。

例えば、音楽なら、アーティストのことをなにも考えずにCDを聴いてる人なんて、いないですからね。バンドものなんか、特にそうですけど、このアルバムはそうとう、キたんだなとか、やっぱ離婚すると変わるわとか、3年で3枚の契約で、ぎりぎり作ったんだろうなとか、聴くほうもいろいろ考えますよね。まあ、そういう楽しみ方が絶対いいとは、言えないけど、僕はそういうのが好きなんです。なんか、作っているほうの悩みとか考えとかを時系列にしたがって、読みとってもらえるというのもいいでしょ。

僕自身もこのあいだ発表された『ドラゴンクエストⅦ』の画面写真を見ながら、いろいろ読みとって、堀井雄二という作家のことを考えながら、楽しんだりしてました。

移植とかやっている暇があるんだったら新しいものを創ることに力を注ぎたい

——次回作『D2』はワープという会社にとっても大きな変化をもたらすという。

飯野：もう僕がストーリーを作るインタラクティブムービーは『D2』でおしまいにしようと思って。そういう覚悟で作ってますから。今回は、自分で自分をそういう風に追い詰めちゃったって、感じ

待望のD2が「ドリームキャスト」で発売決定

3DOでの発売以来、インタラクティブムービーのジャンルに新しい地平を生み出した『Dの食卓』の続編だが、本来あった続編のシナリオを全面的に廃棄し、もともと『リアルサウンド2』用に準備した雪山サバイバルのシナリオをもとに製作を開始したという作品。

1999年、クリスマスのカナダ上空、主人公ローラの乗った飛行機がある「事件」に遭遇するところから、恐怖のストーリーは幕を開ける。

宇宙空間から地球に向かって飛来する巨大な隕石という謎のビジョンをローラは目にする。そして、テロリストのような男達の機内での突然の発砲。さらに、隕石の直撃による飛行機の墜落。

瞬く間に悲劇の運命にさらされたローラは、キンバリーという女性に助けられ、吹雪が吹き荒れる雪山の小屋で目をさます。そこで目撃した恐ろしいモンスターの秘密とは…、事件の真相とは…、次々に明らかになる悲劇的な運命のなかで、ローラが見るものとはいったい…。

コンピュータグラフィックスでは難しいとされた白一面の雪原を背景に、緊迫のアクションが繰り広げられる。

ローラが手にする銃という武器にもクリエイター、飯野賢治のゲーム哲学が見える。

ファンが東京国際フォーラムの大会場を埋め尽くした発表会以来、その完成が待たれる意欲的な作品。

ドリームキャストという3Dコンシューマ機最強のスペックを持つハードウェア上で、どのような作品となるのかが、楽しみだ。

これは、ワープのおなじみローラと、飯野賢治脚本作品の総決算ともいうべきドリームキャスト、期待のプロジェクトだ。

かな。浜辺でタバコ吸ってて、「夕日がきれいだな」とか言ってたら、いつのまにか、足元に潮が満ちてきて、周りじゅう海面で、自分1人だけポツンと立ってる…。まあ、そうなれよって、思ってたところもあるんだけど、そこまで追い詰められて作ってます。だから、『D2』結構いいですよ。だって、ここでいいものをださないと、だめだもん、僕(笑)。

いままでワープは食うのを安定させるために、『エネミー・ゼロ』をPSに移植とか、『Dの食卓』を64でだそうとか、作品をいろんなハードに移植させたりしてないんですよ。ここまで無借金でやってきたしね。

本当に会社が苦しくなったら、そうするかもしれないけど、そんな移植とかやってる暇があったら、新しいものを作ろうというのが、ワープのスタイルです。どんなに追い詰められても、一生懸命、直球で勝負していきたいんです。まあ、野茂ですね(笑)。

——独創的な作品を作りながら、ワープ社長、飯野賢治のことばは非常にシンプルで飾りがない。本当の意味でやりたいことをやっているという誇りに満ちている。

さらに印刷メディアでは初めてというタイトルも公開してくれた。

飯野:『300万本RPG(仮)』の前後に、同時に出そうというのがあって、タイトルは『キー・ライム・パンチ』。いいでしょ。これ、期待されないゲームなんです。いや、はなから相手にされないタイトルというのを作ってみたかったんですよ。そういうのもいいでしょ?

開発画面とか、たまに雑誌に紹介されても、先月出たのと、今月出たのとまるで違ったりね。3Dポリゴンになったり、ボードゲームになったり(笑)。そういうアプローチも一度したいんですよね。

人の喜ぶ顔がみたい、そういうモチベーションで生きる

——『キー・ライム・パンチ』!? なにがなにやら、よくわからんというのが正直なところ。創業当時、ワープという会社はある意味でいい加減なところもあり、ある意味でまとまりがあるよい雰囲気の会社だったらしい。

飯野:ただ、昔みたいに無茶苦茶をしなくなったね。だから、僕も1週間に1つか2つはわがままを言おうと思ってるんですよ。とにかく『エネミー・ゼロ』以降は寡黙にやってたからね。突然「パスタが食べたいのだァ」とか、そういうことを言いだしたいのね。

一時的に精神的にまずかったときもあってね。ソニマガの2万字インタビューに備えて、僕や僕の作品の悪口ばかり、インターネットから集めてね。24時間、それを読んだんです。そしたら、おかしくなっちゃった。ふつうしないよね。僕、もう2度とやらない。

——恐ろしい話である。某所で行われるという洗脳…の第1段階、自己の否定を行っているようなものである。クリエイターは孤独である。作品に対して、突き詰めれば突き詰めるほど、なにが面白くて、なにが面白くないのか、わからなくなるというのが、正直なところであろう。

飯野:漫画雑誌とかに「××先生に励ましのお便りをだそう!」って書いてあるでしょ? あれ、最近僕もよくわかるの。僕ら、やっぱりほめられたいんだよ。で、常日頃から思うんだけど、そんなほめる人を雇いたい(笑)。

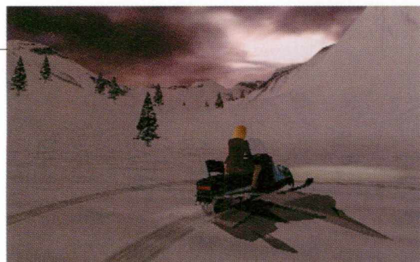
自分の部屋に戻るとキレイな女の子がいてね。僕の企画書かなんか読んでて、バタッと倒れちゃうの。「大丈夫?」とかいって、支えてあげると、「もうびっくりしちゃって!」とか言ってくれる。「すごい! すごすぎます! この企画書のゲーム、早く遊びたいです」なんてね(笑)。

やっぱり基本的に女の子が喜ぶから、指輪を買いに行こうと思うわけで、それを渡すまでが幸せじゃない? それがあるから1日が楽しいわけでしょ? そういうモチベーションでしか、僕は生きられないんだよね。

そういう気持ちのサポートをしてほしいんですよ。だから、セガの人なんかも難しい顔しながら、「『D2』、大丈夫ですか? 今度売れなかったら、まずいですよ」なんて言われても、困る! オレを追いこんで、どうするんだよってね(笑)。だから、まとめ! 僕の目標はほめちぎられたいってこと!! クルクルと踊っちゃうくらい。

飯野さんに面白いゲームを作らせるために、あなたもワープに励ましの手紙を送ろう!
〒107-0061
東京都港区北青山2-12-28 青山ビル4F
株式会社ワープ
「飯野ホメホメ」係

芝尾英令(しばお ひでのり)1962年、福岡県生まれ。零細ゲームデザイナーにして、雑文書き。代表作に『レナス』『〜2』他。現在も某所で制作中のRPG、『レガイア戦記』は、今年秋に発売予定。







任天道場 NINTEN DOJYO

今月のお題
- ●ポケモンスタジアム(N64)
- ●ポケットモンスター ピカチュウ(GB)
- ●ゼルダの伝説 時のオカリナ(N64)
- ●バンジョーとカズーイの大冒険(N64)
- ●すってはっくん(SFC)
- ●ポケットハローキティ(その他)



N64
任天堂
発売中 6800円
図鑑＆格闘
4人同時プレイ可
GBパック同梱

発売から1ヵ月たったけれど、まだまだ盛り上がる『ポケモンスタジアム』。まだプレイしたことがない人のために、サクッと紹介していこう!!

君の育てたポケモンがN64でバトルする！

今までゲームボーイ(以下GB)の『ポケットモンスター』でコツコツと育ててきたポケモン達が、64を舞台にバトルする『ポケモンスタジアム』。派手な技や、ポケモンの愛らしい動作に目が釘付けになったりと、見どころいっぱい！　またイチからポケモンを育て直しているトレーナーが続出中のこのソフト。「まだ『ポケモン』やったことがないよ～」なんて言う、奥手(?)な人に『ポケモンスタジアム』を紹介していくぞ。

ちょっと待って!! ～ゲームを始める前に～

『ポケモンスタジアム』をプレイするには、データの入ったGB版『ポケットモンスター』(赤、緑、青バージョンか9/12発売予定の『ポケットモンスターピカチュウ』)を64コントローラーに接続する64GBパックが必要。でも、64GBパック同梱版を買えば何も問題ないけどね。



↑コントローラの裏に装着して、GBのカートリッジを差し込めばOK!

使えるポケモンは40匹

『ポケモンスタジアム』では、151種類いるポケモンのうち、40匹を使用してバトルを行う。使えるポケモンは以下の通りだけど、キミのお気に入りのポケモンは登場しているかな?



その他
スピアー・オニドリル・ニドクイン・ニドキング・オコリザル・ウィンディ・フーディン・カイリキー・ゴローニャ・レアコイル・パルシェン・ゲンガー・イワーク・スリーパー・マルマイン・ナッシー・ガルーラ・スターミー・ストライク・カイロス・ケンタロス・ギャラドス・ラプラス・メタモン・シャワーズ・サンダース・ブースター・プテラ・フシギバナ・リザードン・カメックス・カイリュー・ファイヤー・サンダー・フリーザー

バトル

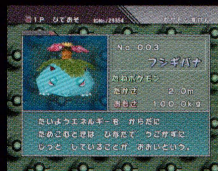
バトルモードは、友達やCPUと戦える「フリーバトル」と、8戦勝ち抜きで優勝を争う「トーナメント」の2つ。「トーナメント」は、Lv1～30、Lv50～55までの2つのトーナメントがあり、Lv50～55では、97年に行われた「第1回ポケモンリーグ」全国大会で決勝に残った実在トレーナーが登場するぞ。



↑自分の育てたポケモンを、全国屈指の強豪と戦わせるいいチャンス！

ずかん

GBで集めたポケモンの生態を閲覧できるモード。おもさやたかさなどの情報から鳴き声まで網羅。ポケモンの分布地図も見ることができるのでマニアはチェック!



←大好きなポケモンの情報がカラーで見られるなんてうれしいよね

GB～ゲームボーイ～

今までGBでプレイしていた『ポケモン』が64上でプレイできる。バトル直前にポケモンを育てるのに便利。またスーパーゲームボーイ代わりにどうぞ。



←ポケモンのステータスを上げるために、バトルをする時に64上でプレイできると便利だよね

その他

- **せいとん** GBに入りきらないポケモンやどうぐを64カートリッジに移動させたり、管理することができる。
- **いちらん** GBにいるポケモンが全て表示される。全体的なチェックをするのに重宝する。
- **てもち** GBで、自分が連れているポケモンを表示できる。能力やパラメーターの閲覧もできる。
- **とうろく** バトルに参加させるチーム（ポケモン）を登録できる。最大16チームまで登録可能。

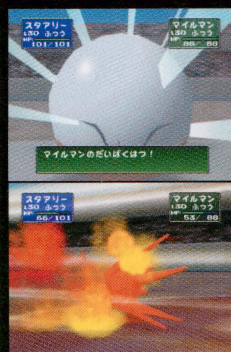
迫力のバトルモード

GBでは味わえなかった迫力の戦いが繰り広げられるバトルモード。てもちの6匹のうち、3匹を選んでバトルさせる。そこで、ポケモンのわざと相性を考えてチームを編成しないと、なかなかバトルに勝てなかったりするので注意。また、条件に合うポケモンを持っていない人のために「レンタルポケモン」も用意されているので、せっかちな人はそちらで体験してみるのもいいかも。あんまり強くないけど。



↑ここで、バトルに出すポケモンを吟味しないとあとで大変なことに…





↑マイルマンの大爆発。やられるとすごくむかつくわざだ



↑ルージュラのあくまのキッス

波乗りピカチュウ現わる!!

「マスターボールカップ」やその他のトーナメントで、決勝戦でチーム内にピカチュウがいて、なおかつ戦闘に参加させた状態で優勝すると、なんと!ピカチュウに「なみのり」を覚えさせることができるのだ!強力なわざなのでぜひとも覚えさせておこう。

→「なみのり」ピカチュウなら、地面タイプのポケモンとも渡り合えるハズ

みんなが大好きなピカチュウも登場!

←ポケモン界のスーパーアイドルピカチュウ。戦力的にはう〜んって感じだけど、カワイイから許しちゃう

ピカチュウの10まんボルト!!

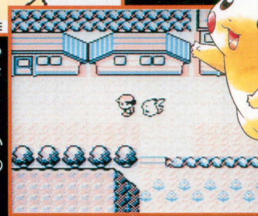
今度はピカチュウが主役の『ポケットモンスター ピカチュウ』



『ポケットモンスター』赤、緑、限定版の青バージョンに続いて、婦女子のハートをときめかせるピカチュウが主役の『ポケットモンスターピカチュウ』。出現ポケモンやストーリーは従来の物と変わらないけれど(出現率は変更)、最初からピカチュウを連れて歩けたり(モンスターボールに入ることを嫌がって)主人公の後ろをピカチュウがついて歩いたり、プレイ中にピカチュウのごきげんを見ることができるなど、ピカチュウファンが失神しそうな内容が目白押し。その上、通信ケーブルを使用した対戦では「コロシアム2」という、新しい競技場が増え、様々なカップでポケモンを戦わせることもできるぞ。



↑ゲームを起動させると、ピカチュウの鳴き声からスタート!


→こんな風に、かわいいピカチュウがキミの後をついてくるのだ

GB	
任天堂	
9/12発売予定	3000円
シミュレーションRPG	
1人プレイ(通信対戦可)	



N64
任天堂
秋発売予定　価格未定
アクションRPG
1人プレイ

今月も新情報満載の『ゼルダの伝説　時のオカリナ』。「もうがまんできないよ～」なんて思っている、ゼルダファンのみなさん、もう少しで遊べるから待っててね！

時間の経過によるストーリー展開を紹介!!

86年のディスクシステム版のデビューからはや12年。FC、SFC版と発売され、ついに64での発売が見えてきた『ゼルダの伝説 時のオカリナ』。早くプレイしたくてウズウズしている人のために、今回は、ゲームの要とも言える、時間の経過によるストーリー変化をクローズアップして紹介。アクション部分とは違う面白さがあるので要チェックだ！

「ゼルダ」にミニゲームがあるってホント？

子供時代のリンクのイベントで、城内に忍び込んだリンクが兵士に見つからないように進んでいくミニゲームがあることが発覚! 他にも乗馬など、多彩なアクションがふんだんにあるから楽しみだね。


↑見張りの兵士に気づかれないように先に進んでいくミニゲーム

またまた登場!? 新キャラクター


インゴー
タロン
マロン

↑タロンはロンロン牧場のオーナー」。マロンはタロンの一人娘。インゴーは、ロンロン牧場の家畜の世話担当。この3人と、リンクは大人になっても出会うことになるんだけど…


シーク

→リンクが出会う、謎の少年。不思議なハープの調べにより、リンクは新たな冒険の扉を開くことになるが…


↑敵ではないが、謎の多いシーク。リンクとは要所要所で出会うことになる

時の流れによって物語に深みが増した「ゼルダの伝説」

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』では、プレイヤーは少年時代の子供リンクと成長した大人リンクを操ってプレイする。少年時代に出会った人々と、大人になってから出会うと、涙ナシでは語れない境遇に陥っていたりで興味深い。アクションも魅力的だけど、時の変化によるストーリー展開もポイント。

子供リンクでは…

ゲームの序盤、子供リンクであるプレイヤーがハイラルに向かう途中で立ち寄るのが、写真右の、のどかな雰囲気の「ロンロン牧場」。そこでリンクは牧場のお嬢様である、かわいい少女、マロンに出会うのだが…。



↑お嬢様のマロンだが、のんびり屋の父親の心配をする、しっかり者の一面も…



↑主人のタロンに対して、不満がだらけの使用人のインゴー



↑牧場の小屋の中を探索することもできる。いいコトがあるかも？

大人リンクでは…

大人になったリンクが、再び訪れたロンロン牧場。でも何だか昔と様子が違うような…。そういえばかわいかったマロンの姿が見えないし、下働きだったインゴーが、いつの間にか偉くなっている。一体どうなってるんだ？



↑かつては使用人だったインゴーが、いつの間にか牧場を仕切っている



↑お嬢様だったマロンが、今じゃこき使われる身分に…


←元牧場長のタロンはぐうたらしっぱなし。そんなんでいいのか？



N64
任天堂
秋発売予定　価格未定
アクション
1人プレイ

なかなか発売が見えてこない『バンジョーとカズーイの大冒険』。首を長くして待っているファンの人のために、今回はキャラクターとストーリーをサクッと紹介するぞ。

陸・海・空を股にかけて冒険しよう！

バンジョー(熊、オス)とカズーイ(鳥、メス)の奇妙なコンビの二人(?)三脚アクションが楽しめる『バンジョーとカズーイの大冒険』。巨人に捕らわれてしまった、バンジョーのガールフレンド、ピッコロちゃんを助けるために、陸、海、空のフィールドを、敵キャラクターと戦いながら進んでいくアクションゲーム。空を飛びたい時はカズーイがバンジョーを背負って飛んだり、陸上では、バンジョーがカズーイをリュックサックに入れて敵をやっつけるなど、2人(匹)の力を合わせた冒険が楽しめるぞ。



↑カズーイは普段、バンジョーのリュックにもぐっている

→敵キャラクターの「ヤムヤム」。弱点を探してやっつけろ！



←途中で出会うキャラクターのお願い事を聞いてあげたりと、イベントも豊富



←空を飛び回るときは、逆にカズーイを背負って、フィールドを進んでいくのだ



↑アクションだけでなく、謎解き要素も隠されている



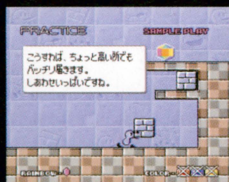
NP
任天堂
発売中　3000円
パズル
書き換え専用データ

ちゅーっと吸い込み、ぷーっと吐き出せ!!

とってもキュートなキャラクター「はっくん」が活躍する、ほのぼのパズル。ルールは簡単。水飲鳥チックなはっくんを、吸ったり吐いたりさせながら、足場のブロックや色を移動させて、キラキラ輝く「レインボー」までたどり着かせること。時間制限がないから、息詰まったら一休みして、ゆっくり考えられるよ。のんびり派のパズル好きは絶対やってみて。特に、味方として登場する「まっくん」の仕種は必見だよ。



↑写真中央が「まっくん」。ひょっとしたら、はっくんよりかわいいかも…



↑基本動作の「ブロック上げ」以外にも、知っておきたいテクニック満載!

ポケット ハローキティ

キティと一番の友達になれる？『ポケットハローキティ』発売

女の子に愛される永遠のファンシーキャラ、キティちゃんが、ポケットピカチュウに続いて『ポケットハローキティ』としてデビュー！　歩いた歩数によって溜めることのできる「キット」数に応じて、キティが愛らしい姿を見せてくれる上に、お友達が登場したり、ミニゲームをプレイすることで、手に入れることができるアイテムが登場するなど、盛りだくさんな内容。こんなにカワイイキティちゃんなら、女子高生が『ポケットハローキティ』をカバンにつけて歩くのが流行るかもね。



↑歩けば歩くたびに、キュートな仕種を見せてくれる『ポケットハローキティ』は全国のホビーショップなどで発売中。価格は2500円



■構成・文／橋本いずみ

Nintendo®



64(ロクヨン)でたたかう!

赤も!

緑も!

青も!

GB(ゲームボーイ)でそだてる!

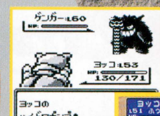


第1回、第2回ポケモンリーグと同じルールで対戦できるモードのほかに、友達と自由に対戦できるフリールールのモードも用意。

さらにレンタルポケモンやパワーアップした図鑑機能までそろっている。

さあ、君のお気に入りのポケモンをゲームボーイでだいじに育てて、ロクヨンで迫力満点の3Dバトルを勝ち抜こう!!

ゲームボーイソフト「ポケットモンスター」を付属の64GBパックにセットすれば、君の育てたポケモンたちがNINTENDO 64で3D映像となり大活躍!





64GBパックがセット!



コントローラにセットすれば、ロクヨンとゲームボーイがつながる!

対戦できるポケモンは厳選された40体

ポケモンスタジアム™

POCKET MONSTERS' STADIUM



★好評発売中★ 64GBパックセット価格 6,800円(税別)

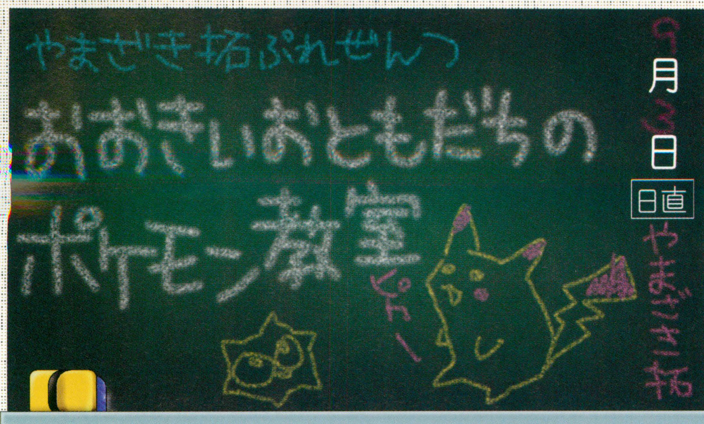
*コントローラと「ポケットモンスター」のカートリッジは別売りです。

任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地

任天堂テレホンサービス　東京 (03) 3540-9999/大阪 (06) 376-3355/京都 (075) 525-3444/名古屋 (052) 586-3000/岡山 (086) 255-2130/札幌 (011) 612-4144

インターネットの任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

NINTENDO64®



第4回 趣味のポケスタ道場！

『ポケモンスタジアム』が発売となり、皆さんバトルに励んでいることだろう。「任天道場」でも紹介しているが、こっちでは独自の視点から『ポケスタ』についてウォッチングする。



私はココがいいけど、あんたはどうよ？

ポケスタの最大の魅力はというと、やはりポケモンが動いてバトルで迫力のわざを繰り出してる所が見られる点。その動きがまた、ポケモンによって個性あふれるものとなっている。

で、個人的に気に入ってるのを、役に立つか立たないか無関係で選んでみた。バトルに強いだけのヤツならいくらでもいるが、こいつらを実戦で使って、このアクションを見てこそ、初めて「ポケスタを極めた！」と豪語できるだろう。

でもこんなのばっか見てたら……負けるかも。ま、いいや。



↑ガルーラのメガトンキック。子供が落っこちてる点に注目



←フーディンの「あなをほる」。なぜか覚える

でも時代はブースター！

断言

ポケスタ発売以来、にわかにファン急増中（憶測）のポケモン。もう、しぐさがとにかくかわいいいっ!! 当社攻略本スタッフも画面撮影の際、壊れながら仕事してたという事実アリ。黙って使ってみなさいって！

しっぽふりふりだしぃ




←奥様を悩殺っ！ ちなみにこれは攻撃ではありません

↑←出した瞬間視線は釘付け！ やられても許す!?

全体的にすげーラブリーだしぃ

ピカ奮闘



↑なみのりピカチュウ！ すげー楽しそう



↑ニドクインのじしん。よく見ると腰つきがアヤシイ

知っとけ！ポケモン情報

『ポケットモンスター ピカチュウ』発売決定！

GBソフト『ポケットモンスター』に、4番目のピカチュウバージョンが登場。今回は黄色！ 黄色と言えばピカチュウ!! というわけで、ピカチュウが最初から主人公と一緒。もう、トキワの森をさまよう必要はアリマセン!! 詳しくは「任天道場」を見てくれい。


↑『ピカチュウ』オリジナルの設定もいろいろ入ってて楽しみ!!

ポケットピカチュウ げーむじん出張版 愛のおたより倶楽部

「もしピカチュウが実在したら、あなたは一緒に何をしたいですか？」てコトで、単行本での公約通り、こちらで一部を掲載しよう。

「一緒にプールで泳ぎまくりたい！」【神奈川県・アム】

「シェイプアップ体操につきあってもらいます。2人でやれば長続きしそう！」【東京都・たかちゃんママ】

「やっぱり、サトシのように、頭に乗っけて連れ回します」【栃木県・ぎんが】

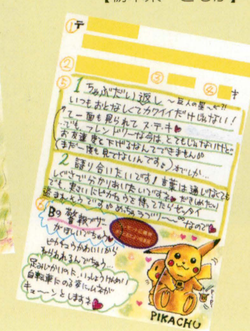
「ピカチュウのかわいさで世界中の人たちの心を和ませて戦争なんかなくさせちゃう！」【埼玉県・花月うな】

「ガキに見せびらかす」【愛知県・焔水魚】

「寝る」【宮城県・村上順子】

……まぁそれもよしと。単行本もヨロシク！


↑愛、こもってますよー【京都府・みーくちゃん】



↓黄色いから目立つし!?【栃木県・ともか】



てめぇの目はフシアナか！

其ノ二

また今回もシリーズものだが、前作でこんなおもしれぇゲームが注目されなかったとは、ちと信じられないぜ。まぁ、どんな内容なのか記事をじっくり読んでくれいっ！



PS **AZITO2**

バンプレスト	
10月15日	5800円
シミュレーションゲーム	
1人プレイ	
マウス対応	

地下に自由に秘密基地を作って基地の運営と敵との戦闘をくり返す戦略シミュレーション！

総司令官となって秘密基地を作り敵対する勢力を撃破するSLGだ！



暗くジミな画面が敬遠されたのか……

秘密基地は総司令室や研究室、工場などの地下施設と、カモフラージュ施設の百貨店、喫茶店などの地上施設がある。

どうしても地下の施設がゲームのメインとなってくるので、画面的にもイメージ的にも暗い感じは否めなかった。それは、『2』でも変わらず。だが、問題はその中味だ。



↑『2』でも基本は変わらないが、施設も大きく見やすくなった。暗いところがかえって秘密めいていて基地作りにハマるのだ



↑戦闘自体も決してハデとは言えないが、自分の作った兵器やヒーローたちがリアルタイムで活躍する姿は感動もの

秘密基地でヒーローだって作れるぞ！

自由に基地作成

総司令室をはじめとする地下施設のユニットは、どこに何を配置してもかまわない。まさに自分だけの秘密基地を作り上げられるのだ。



↑施設は人が通れるように通路や階段などで、上手くつなげればいい。施設どうしが隣接するのは好ましくない

研究、開発をくり返せ

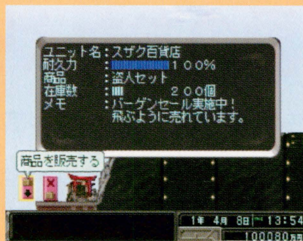
研究室では、商品、改造人間などを開発することができる。この『2』では、仮面ライダー、ショッカーなどの怪人も開発することができるようになった。



↑仮面ライダーのほか、『宇宙刑事ギャバン』『超電子バイオマン』などのヒーローや巨大ロボも作れるぞ

売れる商品を生産・販売

基地の運営費用は、地上施設で商品を売った利益でまかなう。商品を開発して工場で生産。何が売れているかをキャッチしたら、売れる時期に儲けておく。



↑地上には遊園地、おもちゃ屋、パソコンショップ、学習塾などのカモフラージュ施設を作ることができる



世界の平和か
征服をめざすかは
てめぇしだいだ

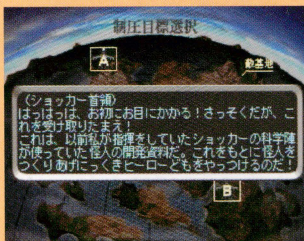


正義側を選ぶか悪側を選ぶか

この『2』の最大の特徴が、正義側か、悪側かを選べるようになったこと。どちらを選ぶかで建設できる施設も違ってくる。悪に徹して正義のヒーローたちを倒し、世界征服をたくらむこともできてしまう。キミならどっちを選ぶ？



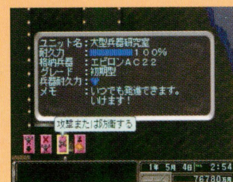
↑仮面ライダーたちを操り、世界の平和を望むなら正義。特撮モノのヒーローたちを開発して敵地へ乗り込もう



↑マップは4つのポイントから1つを選んでプレイすることができる。それぞれ建設する施設のことも考えて選ぼう

兵器・砲台を作り戦闘準備

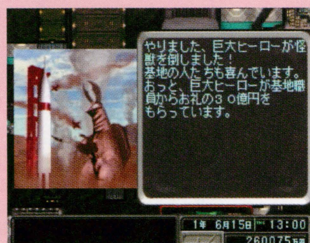
地表にはミサイル砲などの武装施設を建設、格納庫ではロボット、戦艦などの開発を行い、戦闘準備をしておくことも必要。



←大型の格納庫のほか、横から戦闘機が出撃できる小型のものもある

正義 街で発生する事件を解決！

ヒーロー、ヒロインを開発したら、保安室からヒーローたちを諜報員として送り込むことができる。諜報活動中に、街で発生している大事件に出くわすこともある。ここは正義の名にかけて事件を解決しておきたい。敵の特別攻撃部隊を発見した場合、うまく阻止すれば敵基地にダメージを与えたりもできるぞ。



↑街で起きた事件を上手く解決することができれば、お礼としてお金が手に入る場合がある

悪 「悪の作戦」を実行せよ！

悪側でプレイすると「悪の作戦」を立てることができる。その作戦内容というのは、悪といえばテレビでもお決まりの、銀行強盗をする、幼稚園児のバスを襲うなど、非情きわまりないものばかり。邪魔が入らず作戦が成功すれば、敵の基地になんらかの被害を加えることができるぞ。



↑作戦を実行したときに邪魔が入った場合、作戦を続行するとヒーローたちとの戦闘に突入する

敵基地へと出撃し、総指令室を破壊しよう！

自由に基地作成

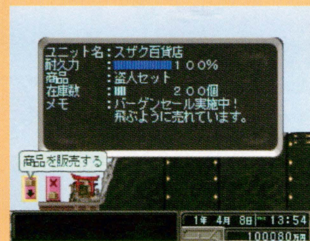
ヒーローたちに敵基地偵察を指令し、敵基地を発見すると、敵の基地を見ることができる。戦力を確かめて攻撃準備だ。



↑全体の構造も知ることができる。総司令室の場所などはもちろんのこと、どんな兵器を持っているかも確かめられる

攻撃開始！

巨大ロボットや戦艦、ヒーローたちを相手基地に次々と送り込んで、攻撃を開始する。これは、負けられない！



↑敵地へ向かって出撃開始。攻撃に出ている間に敵に攻め込まれる場合もあるので、自分の基地の防衛も忘れずに

司令室を撃破



↑巨大ロボットたちが戦っている間に基地へと入り込み、総司令室を爆破するか、司令官を倒すことができればクリアだ

さーて、いよいよ
総攻撃が始まるぜ



おなじみのヒーローや怪人たちには、初期型、改良型、最強型というランクもあるぜぃ！　ランクを上げて攻撃力をアップさせればますますハマるってもんだっ！

『2』では防衛だけじゃなく、敵地に攻撃を仕掛けられるようになったぜぃ！

■構成・文／館野英昭／イラスト／成田保宏

ついに発売スペシャル！

どきどきポヤッチオ

PS どきどきポヤッチオ

キングレコード
9月10日　5800円
RPG
1人プレイ
デュアルショック対応

本誌で「のほほんゲーム制作日誌」を連載中の近藤敏信氏がキャラクターデザインを手がけた、『どきどきポヤッチオ』がついに発売される。既存のソフトにない新しい「何か」とは？

冒険も恋愛も、そして人々の生活もリアルタイムで進行する新感覚ゲーム！



↑主人公がどこへ何時に行くかなど、行動しだいで村の人たちの反応も変わってくる

主人公が訪れたプエルコルダンの村には、実に色々な人たちが生活している。知り合いになると、気軽に声をかけてくれたり、様々な情報を教えてくれたりもする。流れる時間の中で、自分と村の人たちが生活しながら進めていくゲームなのだ。その期間は主人公の夏休みの1ヵ月あまり。

舞台となるプエルコルダンの村

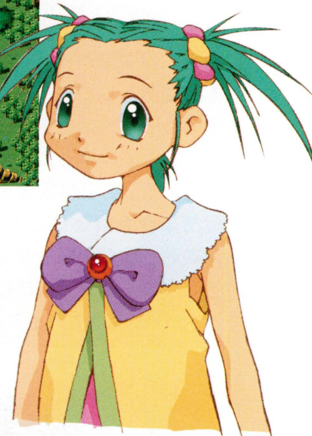
このプエルコルダンの村を歩きまわりながら物語を進めていく。中には洞窟探検なんていうイベントもあるぞ。



キャラ制作者からひとこと



斎藤：キャラクターのいろんなアクションが見どころです。リリィが踊ったり、アルが鼻をほじったり(笑)。とにかく街の人達はいろんなことをしてくれます。あとエンディングなんですが本当は、あぁもう文字数がたりない〜。


←近くの家に住むリリィは、陽気な女の子

パン屋コロッセルのお手伝いが主人公の日課



主人公は、マリアの作ったパンを村の人たちに届けること、パンの材料を買うことがお仕事。

それさえこなせばあとは自由に行動できる。でも、食事の時間と寝る時間にはちゃんと家に帰ろう。



←パン屋コロッセルの留守を預かっている、マリア。お手伝いとしていとこの主人公を呼ぶ



材料を買おう
パンの材料は雑貨屋「ほろほろ」で買うことができる。

パンを届けよう
頼まれたパンの種類を間違えないようにして、早めに届けよう。

森でアイテム入手


←パンの材料などは、森で手に入ることもある

イベント担当者からひとこと



駒井：『ポヤッチオ』にはその街に住む感覚を活かすためのVOICEが様々に盛り込まれています。リリィは歌を唄い、イーリアは愚痴をこぼし、マリアねーさんは主人公を暖かく迎えます。彼女達が「いる」ことを感じていただければ幸いです。

パンを届けながら恋愛も楽しんじゃおう！

パン配達の達人になることだけが目的じゃなくて、色々なイベントをこなして、女の子と仲良くなることもできる。このゲームは恋愛シミュレーションの要素も持っているんだ。

女の子たちの好感度をアップさせれば、女の子からデートに誘われたり、楽しいイベントが見られたりといいことづくめ。



●行動によってイベントが変わる

主人公が、いつ、どこで、何をしたかによっても女の子たちの態度が変わってくるぞ。

時には女の子から質問をせまられるときもある。そんなときは、女の子の性格などを考えて適切な返事をしてあげよう。



●プレゼントで好感度アップ！

プレゼントは、左のおじさんの店で買うだけじゃなくて、森で摘んだ花などをプレゼントすることもできる。

好感度がアップすると、女の子たちのリアクションが変わってくるところも見どころ。





シナリオ担当者からひとこと

村上：たまには、いつもと違う選択肢を選んでみて下さい。怒ったり悲しんだりするキャラの反応も、一生懸命作り込んであります。万が一「うっかり」なにかやってしまっても、リセットできないのが人生。キャラと一緒に喜怒哀楽！



企画原案担当者からひとこと

近藤：『ポヤッチオ』の神髄は2プレイ目以降にあると見た。生きた村、生きた住人…を感じてもらえるハズ。『ポヤッチオ』に「ハマリ」は存在しません。誰でも最後まで遊べます。あなただけの『ポヤッチオ』ライフを満喫して下さい。

恋愛のターゲットはどの娘？

恋愛対象となる６人の女の子たちには、それぞれのイベントや個別のエンディングが用意されている。

ルフィー　父に会うため、魔法を練習中



祖父で村長のガリクソンに面倒を見てもらっている。祖母はかつての大魔法使い。

父に会いに行くため、魔法のホウキの練習に励んでいる。



マリン　男の子みたいに活発な漁師の娘



男勝りの性格だが、ぺったんこ姉妹と呼ばれるリリィの面倒を見たり、体が弱い幼なじみのリーナをかばったりとやさしい面もある。



シンシア　司法試験のため、日々勉強



教育ママのブレンダを母に持つ。そのため、自分の意志とはうらはらに、王国の司法試験に合格するべく毎日遅くまで勉強の日々。



リーナ　本が好きな、おとなしい女の子



体が弱く病気がち。あまり外に出歩かないが、たまにマリンと一緒に釣りを楽しむことがある。本を読むことが好きなおとなしい女の子。



ピア　元王国の魔法尼を祖母に持つ



祖母のセラヴィと一緒に住んでいる。なぜかルフィーをライバル視している。

「ぼけなす！」が口グセで、ちょっと人当たりがきつい。



チェイン　メカ好きで、帝国の技師をめざす



父親は帝国の有名な飛行船技師。そのせいか父を目指し、いつも研究室にこもってメカをいじったり、実験をしたりしている。



■構成・文／館野英昭

近藤敏信の のほほんゲーム制作日誌

『ポヤッチオ』もいよいよ発売です。楽しんでいただけているでしょうか？　発売に合わせてオイラのHPでも何かしていきたいなーとか思っています。
http://www.ceres.dti.ne.jp/~uhyo/まで…みんなカモン !!

DokiDoki Poyatchio!!
P-Sisters Marin&Lily



お中元ーその1

★げーむじん様　ありがとうございました
byスタッフ一同

お中元ーその2

★小泉さん　ありがとうございました
byスタッフ一同

『ポヤッチオ』をプレイしていると、なんだかほのぼのした気分になります。上手くいかなくて「ムキーッ」ってなったり、褒められてうれしかったり…。いつもと同じだけど、ちょっと違う…。そんな体験もいいね。

業界一！　かどうかは知らないが、スタジオ最前線はかなりビンボーである…（笑）。いまどき炊き出しの毎日で「労働基準法？　ナニそれ？」って労働条件の数々であった。そんな中、最後までつきあってくれたスタッフにはホント感謝したい…。ありがとう、みんな!!

かなり悲惨な馬車馬生活であったが、笑いが絶えることはなかった。どうかしていたのだろう（笑）。『ポヤッチオ』を作ることが楽しくて仕方なかったのだ!!　『ポヤッチオ』を一番楽しんだのは、申し訳ないが自分たちだろう。自分たちがつかんだ、その面白さが、ちゃんとみんなに伝わっているだろうか？　不安は大きい。

少なくとも「RPGの未来」は感じ取ってもらえるのではないだろうか？　街の人間がホントに生活していて…主人公の存在を認めてくれるRPG…。ゲームの世界に自分がホームステイしているかのような感覚…。

RPGに興味を持っている人は、ぜひプレイしてみて下さい。

PROFILE

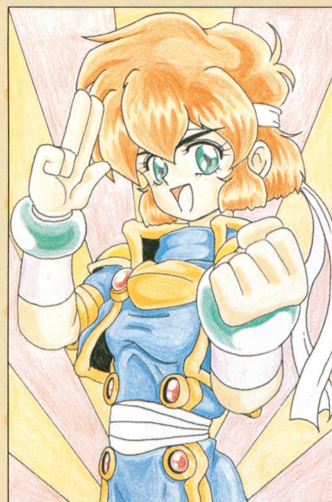
近藤敏信 Toshinobu Kondo

昭和44年9月14日・愛媛県生まれのA型。キャラデザからドット・企画までマルチにこなすゲームクリエイター。代表作は『海腹川背』『海腹川背・旬』etc…。

怒涛のカラー化 イラスト大襲来

読者の皆様の熱いご要望にお応えして、「イラスト大襲来」がカラーページにも増設です。これで時間をかけて描いてもらった絵もうかばれるってもんです。それでは、記念すべき第1回目をいってみましょう!

↓（神奈川・宮内雅崇）モノクロページに引き続き登場です。あ、ちなみにお誕生日おめでとうございます。参考までに、ワタクシの誕生日は研ナオコと同じです。さて、いつでしょう?





←（福岡・GO.）○くらやホ○ー館で『F-ZERO X』やってるのを見てたんですけど、あんまり動きが激しいもんで、酔いそうになりました。三半規管が弱いのかな…。自分でやったら平気だったんですけどね。実際の車の運転も、そういうもんだってよく聞くよな

→（茨城・高橋みかん飴）上手いっす。『シャイニングフォースⅢ』ですね。むう、ファンタジー系は、小道具のディテールがイノチだと見たが、どうか?　でも、こういう「トガリ耳」系に弱い人って、多いよね

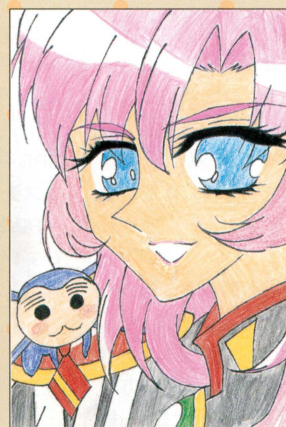




↑（青森・天馬いさご）背景の写真が、と～っても気になります。いったい何の写真なんだ。気になる、気になる。部活で描いた油絵とかですか?



←（奈良・戸高紅白）ついに先日『ウテナ』全5巻を読破。でも、いまだアニメは未体験。今頃なあ…



←（山口・木ノ上結実）いつもビュリホなイラストありがとうです。本屋の店員さんですか…。『げーむじん』売れてます?　「売れてません」なんて言わないでね。ってゆーか、言われないように、ガシガシやらにゃ!



↑（栃木・武藤広幸）メイドさん…甘美な響きだよな！「ご主人様」とか言われてぇなあ。メイドさん（コスプレ可）募集中



↑（神奈川・大角知孝）2枚続きで送っていただきましたが、スペースの都合により1枚のみ掲載です、ごめんなさい



←（茨城・村雨昴）錬金術っていいよな。試験管でかわいい女の子のホムンクルスとか作っちゃったりしてな。賢者の石で鉛を黄金に変えちゃったりとかな。黄金つっても、女王様の黄金じゃないよ



↑（埼玉・砂風流行）やーっぱ、ギャルは膝丈のバミューダより、お尻がちらっと見えそうなショートパンツ！　これだけは譲れん！！



→（東京・マダムとデブ）続けて掲載。なんか、元気いっぱいな雰囲気でいいですなあ



↑（佐賀・T.M.Revolution）以前ワタクシがバイトしていたファミコン屋に、いのまたむつみさんが来てソフトを予約して行ったですよ。びっくりしました



←（奈良・戸高紅白）でっかい瞳に吸い込まれそうです。こういう構図も、いっそ潔いッス



←（富山・橘司）いま、サンプルROMを貸していただいて、『スペクトラルフォース2』を遊んでいます。これ、マジおすすめ！！　超面白いです

↑（東京・マダムとデブ）『武蔵伝』のイラストはともかく、矢印の先に小さく描いてあるものが気になります。これって、いったい…

募集告知

カラーイラスト強力募集！

突然カラー化になったせいか、まだまだ投稿は少なめです。掲載確率も高いです（なさけない…）っつーワケで、皆さんのご応募を、編集部一同お待ちしております！ 宛先は、今までの「イラスト大襲来」とおんなじ。キミの力作を見せてくれ！

宛先は〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19 ㈱ティーツー出版イラスト大襲来係まで

げーむちゃんを探せ！

ゲーセンスキスキラブリーガール

編：祝！　カラー化げーむちゃん第２弾。「俺、ドキドキしてきました」「あひーあひー」「待て待て、お主早まるな」「あひひー」「ひとーつ。『げーむちゃんを探せ！』は正座して読め！」「あひー」「ふたーつ。背筋を伸ばせ！」「ひひー」「みいーっつ…おや」「あ、ひ…」「どうしたー。大丈夫かー」



とびっきりげーむちゃん

Miho Age 20

「ストレス解消にシューティング。結構気分ソーカイです。でも、緊張するから、プレイは覗かないでね」

編 そこ、よだれ禁止だ、よだれ禁止！　ったく。ちくしょー、ホントは君らに見せてやりたいよこの笑顔。ヤローども、カワイコちゃんに会いたけりゃゲーセンにGO！GO！だ。



クレーンゲームの鬼

Ai Age 21

「絶対無理！　と思っていたのに、この間クレーンゲームやったら、ボーのぬいぐるみが取れちゃった」

編 キューン！　キュートなAiチャン。ノドくすぐったら「ゴロニャア」ってしてくれそうだニャー。





ラッキーカラーはイエロー



Erina Age 21

「このGB。待ち合わせの時はずせないんですよ。ゲーム始めると、すぐに相手が来てくれるんです」

編 セクシーげーむちゃん登場！　キミのハートをドキューン！　違うところもドキュドキューン！

おしゃまさん

Yoko Age 18

「えへっ、ちゃんと映ってます？　オススメゲームはフィッシングゲームです。えへっ」

編 僕の放った小さな毛針に、キミはすぐさま食いつくの。なーんてなー。色々釣りてーなー。





Megumi

Age 19

「わ、私でいいんですか。今日すっぴんなんですけれど、大丈夫かなぁ」

編 なに、すっぴん？。べっぴんの間違いなんじゃねーのー。おっとそいつぁー違う雑誌かー。がっは、がっは。



Tomomi

Age 16

「パラッパラッパーが大得意なんですよ。パンチ！　キック！　難しいけどそこがはまっちゃうんですよね。みんなはどうですか。」

編 ダーミだよTomomiちゃーん。そーんなキンチョーしちゃダーミだよ。もーと、リラークス。ほーらパラッパだよー。キック＆チョップ。あいて！



Masaka

Age 17

「『バイオ２』怖いんだけどやめられない」

編 僕の仕事、辛いんだけどやめられない…。



Kaori

Age 18

「今ゲットしたパンダちゃんです。照れちゃうから一緒にね」

編 Kaoriちゃーん。そのキャラなーにー？　不思議なハンマーでベルトサタンの角を折りに行くのかーい。



Humi

Age 17

「大阪から来てん。明日帰るねん。お願いだからきれいに撮ってや」

編 びゅるびゅるー、なにわげーむちゃん襲来。ららら、なにわちゃん。



Ami

Age 13

「ゲームセンターでは、競馬のゲームをやっています。そのうち本物もやってみたいな」

編 おい男子、最近の１３歳ってこんなに可愛いのか？　ずるい！　君らはずるい！　俺の時はいなかった。男子校だったからな（泣）。



Chiharu

Age 14

「15万歩まで育てた『ポケットピカチュウ』なくしちゃった」

編 ほらおめーら、『ポケピカ』持ってねーか。今すぐ差し上げろ！



Yuka

Age 20

「『1942』からの縦シューゲーマーです」

編 男の子〜。縦シュー、ポイント高いよー。

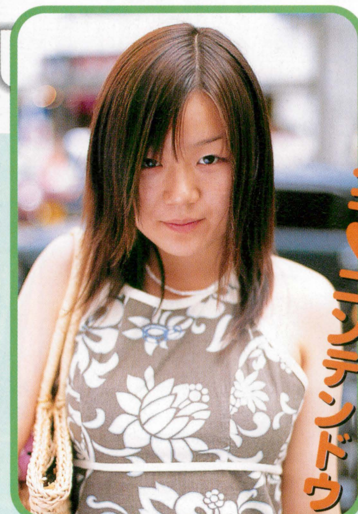


Yu

Age 16

「え、ゲーセン？やっぱプリクラやん」

編 まじ、Yuちゃんのほーがゲームみたいだわ



Mika

Age 16

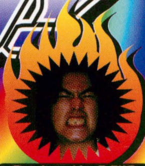
「ごめんなさいゲームは苦手なんです。ゲームはいつも見てるだけ。でもマリオのプリクラに凝っています」

編 とりはこちらのげーむちゃん。えっ、見てるだけ？げっへっへっ、かまいませんがな。うっしっし。

ノンジャンルおもちゃMIX UP!

OMOCHA a Go! Go!

今回のオススメはなんといっても、アメリカ版がついに日本上陸！ …の『バイオハザード』のアクションフィギュアっす！ それと、もちろんZAAP!鋭意制作中のCOCOBATのTIN-CAR。お問い合わせは当然ZAAP!まで。


Produced by N.OKA

ARMAGEDDON
HARRY STAMPER

いや〜スゴイ！ なにがスゴイって、12月公開予定の『ARMAGEDDON』！ このまえアメリカで予告編を観たんだけど、ハンパじゃない映像のオンパレードで、『ディープインパクト』も真っ青の内容に大興奮！ 早く観たい1本です。ってわけで、今回紹介するのは、最近では珍しい8インチでリリースされた、主役のブルース・ウィリスのフィギュアです（これがカナリ似てる！）。しかもマテルの代名詞、ホットウィールのラインナップってことなので、これはミニカーファンまで巻き込む大フィーバーに発展しそう（勝手な推測）。



RESIDENT EVIL
chris,jill





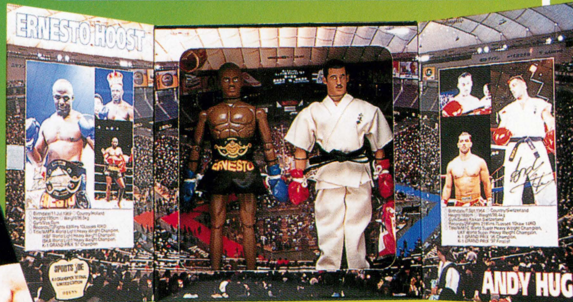
『RESIDENT EVIL』という名前に聞き覚えはないと思うけど、クリスとジルって聞くと「あぁ」って思うでしょう？ そうです、この『RESIDENT EVIL』は『バイオハザード』のアメリカ版のタイトルなんですね。『バイオハザード』関係のグッズは、日本でもいろんな種類発売されてるけど、ついにアクションフィギュアで登場です（輸入モノだけど）。このアクションフィギュア、全部で5種類リリースされてるんだけど、今回紹介するのはおなじみ2人の主人公キャラ。しかも、タイラントまでラインナップに入ってるとなりゃ、全部集めたくなるのが人情ってモンでしょ。う〜ん、欲しい…。

COCOBAT
"Posi-traction" TIN-CAR



今年2月に発売され、あっという間に売り切れてしまった『COCOBAT JOE』に引き続き、またもやZAAP!はヤバイ物を作っています。その名もTIN-CAR。これはCOCOBATの『ポジトラクション』のジャケットに描かれている車を、60年代にあったブリキのおもちゃテイストに仕上げようってコンセプトなのです。次回にはサンプルをお見せできるかと思うので、斯う御期待！ ただ今ZAAP!で予約受け付け中です！

SPORTS JOE
K-1 HOOST VS HUG





ハズブロ・ジャパンが、またまたやってくれました！ 今度は、あの「K-1 GP'97決勝戦」再現した、12インチドールの豪華な2パックです。細かい動きも可能なので、どんなポーズも思いのまま！？ これさえあれば、自分の家でファイナルマッチの興奮を再現！ さらに、日本だけの発売で、その上限定2000個！！ K-1ファンにはたまらないアイテムです。GI JOEは難しいけど、SPORTS JOEなら集めやすい…かな？

GOODS協力





実はこのコーナー、今回から担当編集がおなじみ@から(い)にバトンタッチしました。しかーし！　コーナーの主旨は全然変わりません。誰になんと言われようと、アンケートで人気が最下位であろうと、「スキモノルウム」は「好きだ！」と思ったものを、ガリガリ紹介していくのです（ちょっと暴走気味）。それでは、スタート！

COMIC

百鬼夜行抄 1〜5　今市子

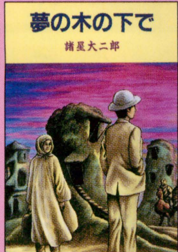
●朝日ソノラマ●757円　文・山本幸玄



主人公である飯嶋律は、妖魔を見ることができる高校生。ほぼ無敵状態の妖魔「青嵐」と、戦えば必ず負ける妖魔「尾白」「尾黒」を従えて、様々な事件を解決していくのだが、主人公が全く強くないところがポイント。凶悪な妖魔との戦いは、すべて「青嵐」に任せ、さも当然のように涼しい顔をする爽やかな好青年だ。一部の例外を除いて、人間と妖魔の相容れない部分が、ストーリーの端々に漂う。「青嵐」にしても、律を守るという契約を果たしているだけ。契約が無ければ、律自身「青嵐」に喰われてしまうだろう。律も妖魔に対して同情はするが本心から理解しようとはしない。律の冷めた傍観者ぶりが、彼なりの優しさなのかとさえ感じさせる。ただ、妖魔を使って自分の布団を敷かせるのはいただけない。ちょっとやりすぎ。

夢の木の下で　諸星大二郎

●マガジンハウス●950円　文・山本幸玄



諸星大二郎が持つ、特異な状況＆法則を創る巧さを見落としてはいけない。驚くと背中を丸めてうずくまる宇宙人。軍事演習では、大砲を撃つ度に見渡す限りの兵士がダンゴ虫状態へ突入。「ほほえましい光景」とあるが、ほほえましいというか、かなりシュール。また、ある山岳地帯では、登りと下り、左回りと右回りで、乗る馬の足の長さが違う。自分が左回りで進んでいるときに、右回りから来る奴に荷物を盗まれると、もうお手上げ。右側の足が長い馬では、右回りに走れないのだ。このようにに妙にこだわった割には、どうでも良い細かい設定がたまらなく面白い。ちなみに左回り用の馬には、右側に長い体毛が生えているとのこと。これは谷側から吹き上げる強風を防ぐためらしい。何の役にも立っていない超絶設定に脱帽！

BOOK

こわい映画が見たい！　ベスト100　冬門稔弐・他

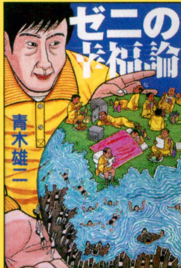
●小学館●950円　文・相原亨



本誌編集@氏お気に入りのシリーズ。創刊2号で紹介した『タイムスリップ映画王』に続いて、今回はキョーフ映画ネタでございます。70年代末から現在までの「こわい」映画100本を集めたこの本、「スプラッターものは意図的に外した」という執筆者たちの見識から、このテのやつにありがちな“これでもか式”の悪趣味本となることはまぬがれているが、結果的にサイコホラーが主体になってしまうのこと、まあ当然のことか。にしても、そうすると俄然エントリー数が多くなるのがデビッド・リンチ、デビッド・クローネンバーグの両監督（の作品）。狂気と正気、彼我の境目がわかんなくなるのって、現代人にとっては一番のキョウフなのかもしれんけどな。ほか、正統派ホラーやサスペンスものもいろいろ紹介されてるんで、初秋の夜のお供（ビデオ）を選ぶためのガイドブックとしても、ぜひご利用くださいませ。

ゼニの幸福論　青木雄二

●角川春樹事務所●1200円　文・相原亨



ご存じ『ナニワ金融道』の著者・青木雄二センセの（マンガ以外での）最新作ざます。アタマに「ゼニの」と付くことでもわかるように、青木哲学による幸福論は、ラッセル卿なんかのそれとはちがって、えらく即物的に感じてしまう（本人も自らの考えを「唯物論的」と公言してることだし）けど、ちゃんと読んでみると、ここに書かれてることって、それほど偏った内容じゃないんだよな。ただあの独特の語り口がどえらくスパイシー（?）なもんで、人によっては目次を見ただけで読む気をなくすかも（実はオレもそうだった）。でもその矛先の向かうところは、搾取階級に都合よく作られたこの社会の欺瞞だったりする。要するにこの人の著作のエネルギー源は、どうやら義憤ってやつらしい。単なる成り金自慢の本かと思いきや、青木センセって、けっこういい人なんだなってことがほの見える。なんて言うと、青木さん自身は怒るかもしれんけどな。

CD

アウト・ブルーズ／thee michelle gun elephant



●発売中
●1050円（込）
●TRIAD／COLUMBIA
文・清藤じろー

初めてこのバンドの作品を聴いたのは、『リリィ』の7インチシングルだった。久々のカッコいいロック・バンドに衝撃。ルーツ剥き出しだけど、そんな事は全然問題じゃなく、バッチリ96年型のビートだった。ライブを見たいと思わせるバンドだ。新作『アウト・ブルーズ』は『G.W.D』（がなる、われる、だれる）に続きイギリス録音。明確な違いを聞かれても困るが、音の空気感（本で言えば行間）は明らかに日本と質感が異なる。だからこそ向こうで録ったのだろうが、機材や技術の点ばかりが先行する日本のスタジオでは望むべくもない「いい音」（≠Hi-Fi）がする。2次的問題はともかく、あいも変わらぬカッコよさ。これしかできない、ではなく、これしかやりたくない、という圧倒的な自信と、それを支える高いスキル。B面は、アッと驚くThe Boysのカバー。渋過ぎ。

覚醒／DJ KRUSH



●9／9発売
●2730円（込）
●ソニー・ミュージックエンタテインメント
文・清藤じろー

個人的には、DJ KRUSHはニューアルバムが出るのが待ち遠しく感じる、またその期待を裏切らない数少ないミュージシャンの筆頭に挙げられる。以前、今は無き代々木のチョコレートシティで、KRUSHが音を出した瞬間にその場の空気が一変するのを目撃（体験）して以来、ヤラレっぱなしなのだ。音に関して言い始めたらとても字数が足りないので他の点で言うと、前々からタイトル／曲名（≒言葉）のセンスもかなりドープ（『迷走』、『未来』と来て『覚醒』。"Krushnotized"なんて曲もあった）。特に今回は久々の全曲インストゥルメンタルだけに、その比重は高いと思う。これで、また当分の間この作品を聴き倒すことになるのだが（現在すでにrepeat7回目）、すでにグイグイとハマり放題。思うツボ。さすがはKRUSH-B-Boy Masta-mind。Dig this vide。

CD

Hello Nasty／Beastie Boys



●発売中
●2548円（込）
●東芝EMI
文・清藤じろー

ボケーっとテレビを観てたら、Beastieの新譜のCMが。結構な本数OAされているみたいで、やたら目につく。東芝EMIもついにやる気になったらしい。ボーナス・トラックまで入れたりなんかして。その上日本先行発売。Mike Dの商売上手！　さすがGrand Royalの若社長！　で、内容はといえば、前作のような生演奏路線は後退したもののますますその真性ヒップホップ・ジャンキーぶりにも磨きがかかり、ラリり方も一筋縄では行かないシアガリぶり。こーゆーのを、「し・あ・が・っ・て・い・る」と言うんでしょう。

そして、当然のごとく御大LeePerry、アシッド親父Money Matkも、かなりマチガイないシアガリを見せてます。NYのクソガキハードコア・バンドも様々なレコード、人々、出来事に出会い続け十余年。イヤ、ホントこいつらカッコイイ転がり方してるわ。

MAGNET SOFA／MAXBELL`s SUPERMARKET



●発売中
●1400円（込）
●BY　records
文・清藤じろー

フォーピース（Vo＋G、G、B、Dr）のロック・バンド（まあ、キーボードのサポート・メンバーはいるが）の、ミニ・アルバム（5曲入）。…と、とりあえず言ってしまっても良いとは思う。ざらついた感触のギターに、イマっぽさを感じると同時に、懐かしさもよぎる。古臭いわけではなく、いつの時代にも聴こえてくるアノ音。時にささくれ立った、時に眩暈のような、行き場のない、怒りと哀しみをあわせ持つ気分の音。

ロックの持つ「ハード」さには、実はかなり多様な側面とそれらに対する多様なアプローチがある。というのも、ただビートにのって大音量をブチまければ「ハード」なロック、ではないから。そこにせめぎ合うモノ、緊張感の上に成り立つのが「ハード」さだと思う。それが無ければウソだ。で、この作品はどうか。聞いてみれば、わかると思います。

ひどいよ！キムラくん

メーカーさんのイチオシタイトルを「ん〜、載せる場所ないね〜」の一言で、簡単に離れ小島ページ「ひどいよ！ キムラくん」送りにする傍若無人なキムラくんに対して、ついに大御所エニックスの美人広報吉川さんが立ち上がった!! 果たしてキムラくんの運命はいかに？

「キムラくん、アナタなんて宇宙野菜にして食べてやる」の巻



緊迫した状況にふさわしく、外は雨。今までのキムラくんの悪事の数々を思い出し、怒りに震える吉川さん


←首を絞められているのに、なぜか笑顔のキムラくん。ひょっとしてマゾ？ セ●の湯川専務のようなやられっぷりがたまらない

エニックス 広報 吉川ルミさん


↑ついに観念したのか？ エニックスに自ら頭を下げるキムラくん。しかし、小誌デザイナーFの冷ややかな視線の方が、本当は怖かったりして

キュートな顔立ちとはうらはらにおもむろに編集部に殴り込んできた吉川さん。「これが宇宙野菜の作り方よ！」と、悠長に写真選びをしていた獲物(キムラくん)に向かってネコまっしぐら…じゃなくて、すばやく絞殺を決めてくれた、まさに広報の鏡のような方。それにしても新鮮な宇宙野菜をつくるにはニワトリのように、すぐに締める(血抜きか？)ことが大事だとは、ワタクシ知りませんでした。

おいしいコスモベジタブル(宇宙野菜)の作り方

アストロノーカ

◆宇宙作物育成・害獣退治ゲーム ◆6800円

発売中 PS

業界初？ 宇宙作物育て&害虫退治ゲーム

宇宙一の農家を目指して、作物を育てる育成と、作物を狙ってやってくる害獣バブーから、作物を守る害獣退治がドッキングしたゲーム。プレイヤーは、農業を営みながらバブーを捕らえるべく、畑の周りにトラップを仕掛けたり、交配マシンで新種の作物を作り出しながら、手塩にかけた作物をコンクールに出展し、優勝を狙う。



↑お金も作物もなくなったらゲームオーバー！



↑トラップを組み合わせて使うこともできる

バンプレスト


小林さん

ひどすぎる！ 「スレイヤーズわんだほ〜」のページがないなんて…。もう2度とこんなひどい仕打ちはしないで下さい。お願い！



スレイヤーズわんだほ〜

◆ロールプレイング ◆6800円(予価)

98年秋予定 PS

PSだけのオリジナルシナリオで「スレイヤーズ」がまたまた登場。おなじみリナと、保護者のガウリイや取り巻き達がポリゴンになって大活躍。

カルチュア・パブリッシャーズ


岡島さん

こりゃいかん！ パチスロファンは大激怒だ！ TSC代表取締役兼会長のワン・カオピン氏もご立腹だぞ！ えっそんな人は知らない？ ひどい。



実機パチスロ徹底攻略SPEED-CR金閣寺3

◆本格的スロゲー ◆4800円

発売中 PS

「パチスロ必勝ガイド」全面協力！ 未来予想台「CR金閣寺3」を体験できるのはこのソフトだけ。実機攻略競技集で必勝ガイド公式認定証を貰おう！

ティジイエル


高野さん

次回予告!!アドヴァンスドV.G.2大特集。特別フロクはもちろん珠緒ちゃん等身大ポスターだ。集中攻略冊子付き。なんてね。キムラくんヨロシク。



アドヴァンスド V.G.2

◆格闘アクション ◆5800円

9月23日予定 PS

V.G.が帰ってきたぞ。今回の主人公は弱冠14歳の御剣珠緒ちゃんだ。珠緒が行く!!(笑) さあキミも珠緒ちゃんと一緒に大冒険だ!!(ちょっと違うか？)

出たぞ、2が!!

今度の2は、
神坂一監修の新作オリジナルシナリオにくわえて
ゲームの全てがグレードアーップ!!
もっちろん全員大暴れですっっっごいんだから!!
もう、買うっきゃないよね!

RUI.

みんな、おまたせっっ!!

セガサターン専用RPG

SEGASATURN

スレイヤーズろいやる2

好評発売中!!
価格6800円(税別)

角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3



チョロQマリン

Qボート™

ゆけ!Qボート!遥か水平線の彼方まで!!

勝利の錨(いかり)をあげろ!!

「チョロQマリンQボート」初回生産分にはキャプテンQ(キュ)ックの財宝「幻の銀ぴかメダル」を店頭にて、プレゼント!
※幻の銀ぴかメダルのプレゼントは、なくなり次第、終了とさせていただきます。



海洋バトルレース!だから、海上レースにはとどまらない!?
潜水艦による海中バトルレースで、相手を上や下から追い抜け!!

古今東西、140種類以上の船舶が登場!!
君は、すべてのQボートをゲット出来るか!?

コースに隠された謎の石碑!
宝探しは男のロマン!

多彩なミッションをクリアして
海難事故を未然に防げ!

NOW ON SALE

価格¥5,800(税別)●価格は希望小売価格です。
●バトルレースゲーム●プレイ人数:1~2人●メモリーカード対応(2ブロック使用)●アナログコントローラ対応

センキューキャンペーン!

シークレットナンバーを送ろう!当たる!! もらえる!!!
色々なオリジナル「Qボート サマーグッズ」が合計1009名様に!
●キャンペーン期間● 1998年7月1日~9月30日(当日消印有効)

●応募要項●

シークレットナンバー1
登場艦船140隻+α全てを集めた時に表示される。

プラス

シークレットナンバー2
全てのミッションをAランクでクリアすると表示される。

プラス


背ラベルのバーコード表記部分を切り取る。

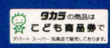
いそいでポストへ!

この2つのシークレットナンバーと、背ラベルのバーコードを切り取り、官製はがきに貼り、お名前・年齢・性別・住所・電話番号・右のQボートサマーグッズの中からご希望賞品名・Qボートに対するご意見・今後、チョロQシリーズに要望されることをお書き添えの上、下記にお送りください。

●お送り先● 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 株式会社タカラ CS事業部「Qボートセンキューキャンペーン係」

Qボートサマーグッズ賞品





TAKARA®



げーむじん
OCTOBER 1998 Vol.5
平成10年10月1日発行(偶数月1回1日発行) 第1巻第5号通巻5号
発行・発売 (株)ティーツー出版
発行人 高橋 恭/編集人 木村 晃
〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19
(編集部)03-3370-9672 (営業部)03-3370-3061
定価580円 本体552円
©1998 T2 PUBLISHING CO.,LTD
Printed in Japan
T1113361100582
雑誌コード13361-10